

# Compte rendu de la réunion du 10/02/15

*Prochaine réunion 18 février, 17h15*

La présentation a été faite par Adrien. Nous avons obtenu un terminal Apple pour les tests.

## 1 Bibliothèque de son présentée

- <http://www.cocoawithlove.com/2010/10/ios-tone-generator-introduction-to.html>
- Ne correspond pas exactement à l'attente du client, car le son généré par l'application est monotone, et il faudrait un son de guitare
- Peut être utilisée dans un premier temps pour tester l'interface graphique de l'application avant de trouver une meilleure bibliothèque

## 2 Problèmes

- Impossible de créer un repository sur les machines de la fac à cause du proxy : demander à la PPTI

## 3 Conseils pour la présentation

- Faire des rappelles du contexte : rappel du sujet de projet, résumé des réunions précédentes
- Numérotation des slides

## 4 Interface graphique de l'application

- Le manche de guitare se « slide » de gauche à droite car seul un nombre limité de frettes sont visibles à l'écran (le nombre de frettes dépendra donc de la taille de l'écran). Pour atteindre des notes plus aigus, l'utilisateur doit « slider » le manche (utilisation possible d'une scrollview)
- La barre de menu n'est pas une priorité. En revanche, la barre de score est importante car elle a une certaine proportion de vert (pour les bonnes réponses) et de rouge (pour les mauvaises réponses) indiquant le score de l'utilisateur.
- Deux possibilités de jeu :
  - Une portée et un manche sur lequel on place les notes qu'on lit sur la portée
  - Un manche et un clavier sur lequel on choisit les notes qu'on lit sur le manche
- Pour plus de clarté :
  - Signaler à l'utilisateur que la note qu'il lit sur la portée se situe à une octave au dessus ou en dessous
  - Indiquer le numéro de la frette sur les cases du manche de guitare qui ont des indicateurs

## 5 Objectifs pour la prochaine réunion

- Avoir un exemple à montrer
- Commencer la rédaction du cahier des charges