

Première Présentation Balezator

Plan

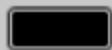
- IOS tone generator
- Design
- Problèmes rencontrés
- Auto-formation
- Objectifs pour la prochaine fois

IOS tone generator

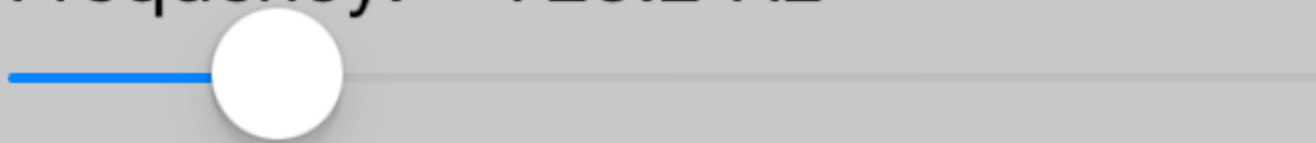
- <http://www.cocoawithlove.com/2010/10/ios-tone-generator-introduction-to.html>
- créer du son sans échantillon de départ
- code en Objective-C
- on l'a testé et lancé, ce n'est qu'une fonction à appeler
- ~ 300 lignes de code, assez simple à comprendre
- basé sur AudioUnits bibliothèque IOS la plus bas-niveau
- différent de la bibliothèque de lecture de son AudioQueue (ne pas stocker tessiture guitare)

Carrier 

7:00 PM



Frequency: 723.2 Hz



Play

Design

- utilisation d'un sélecteur pour placer les notes sur la portée
- réorganisation/responsive vs mise à l'échelle
- réalisation des premières maquettes (Xcode)

Problèmes rencontrés

- SVN : impossible d'accéder au repository depuis la Fac (Linux ou OSX)
- Impossible d'installer OSX sur une VM vue la puissance de nos machines persos
- Installer OSX en dur sur PC (hackintosh) « kernel panic » problème de patch
- Date des spécifications fausse sur le CR, à corriger
- Manque de temps pas pu lancer projet iBalezator existant

Auto-formation

- Mooc Itunes - M Kordon
- youtube.com : rm2kdev - Swift Programming Tutorials
- Accès au salle Mac : prise en main d'OSX

Objectifs prochaine fois ?

- Analyse/exécution de l'existant
- Création/modifications maquettes (Xcode)
- Création/commit du projet
- Commencer la rédaction cahier des charges