

Bibliothèques utilisées:

SDL : Simple Directmedia Layer

Permet de travailler sur l'audio et l'interface graphique du projet.

<https://www.libsdl.org>

FFTW3 :

Permet de réaliser des transformations de Fourier rapides (FFT). Elle est utilisée dans notre code afin de traiter le signal (transformée de Fourier) ce qui facilite l'extraction de l'information (note jouée).

<https://www.fftw.org>