

Rapport final

Adonis NAJIMI,
Valentin STERN,
Vincent ALBERT,
Théo GERRIET

1^{er} avril 2014

1 Présentation du projet

Notre projet tutorest axtour du dloppement d'une application grant des partitions musicales rtir d'une entrudio.

Etant donn prndnce actuelle des applications utilisant le cloud afin d'amorer l'expen de l'utilisateur, nous avons dd complr cette application par un site web permettant de stocker les partitions pour y avoir accepui n'importe quel ordinateur connectnternet, mais aussi afin de pouvoir les partager et d'en discuter ce qui ajoute ainsi une dimension sociale tre projet.

Il s'agit donc d'un projet novateur qui gre des partitions automatiquement et qui bfcie de ce syst de cloud.

2 Client C++

2.1 Choix

Durant la phase de conception du projet nous avons dû prendre d'importantes décisions qui ont influencé la suite de son déroulement. Nous allons maintenant revenir dessus pour en juger la pertinence.

Le langage C++ a été un choix apprécié pour l'élaboration du client. Ce langage est puissant et rapide ce qui permet un traitement des fréquences optimisé, malgré une quantité d'informations importante. L'étude d'un nouveau langage au sein de ce projet a donc été une chose bénéfique car celui-ci a directement été mis en pratique.

De plus, l'utilisation du framework Qt s'est avéré être un choix judicieux nous permettant non seulement de développer l'interface graphique du client, mais nous fournissant aussi des outils pour manipuler la base de données du site web à distance à partir de l'application. C'est grâce à cela que l'utilisateur peut donc mettre une partition à jour depuis le client. La connexion de l'application à la base de données se fait par le biais du driver adapté à la base de données utilisée. Il serait donc également aisé de changer de système de gestion de base de données si on le souhaiterait.

Pour l'analyse des sons entrant, le choix de la bibliothèque FMOD nous a été très utile durant la période de développement. Une fois installée, elle permet la récupération de toutes les fréquences entrant par le micro, et cela simplement. Cependant elle n'est pas exempte de défaut et nous n'avons pas réussi à l'utiliser convenablement sur tous les systèmes d'exploitation, ce qui empêche de rendre notre application multiplate-forme comme on l'espérait initialement. L'installation de cette librairie est difficile et très peu de guide nous informe sur les problèmes rencontrés, surtout qu'il faut de plus configurer son utilisation à Qt, différent de son utilisation en ligne de commande.

2.2 Description technique

Voici un descriptif technique détaillé de la réalisation du client, complété par un récapitulatif de ses fonctionnalités et de son utilisation.

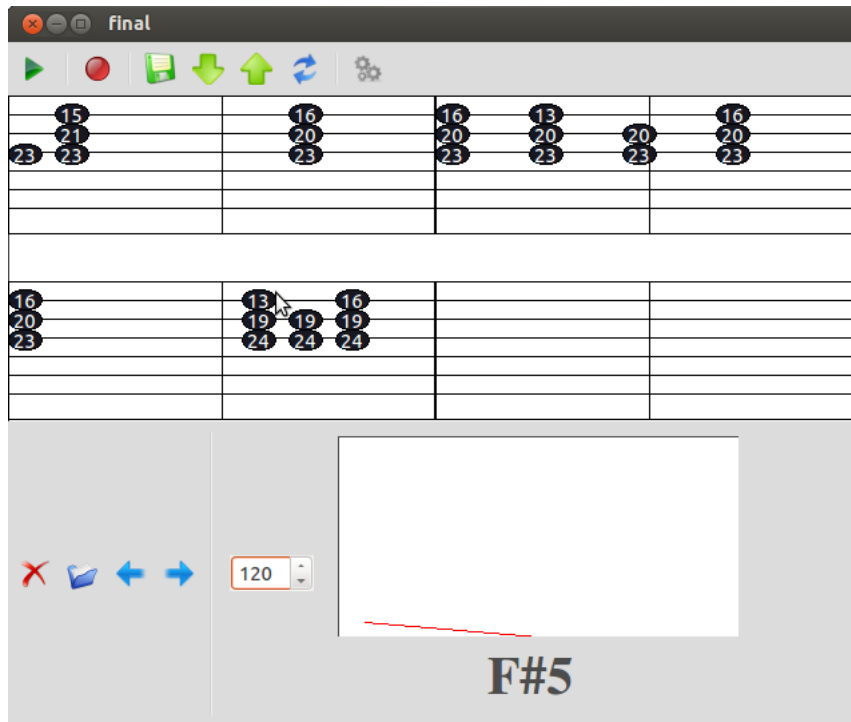


FIGURE 1 – Rendu final de l'application

Afin de lier l'application cliente et l'application web, nous utilisons un format de sauvegarde partagé par les deux langages (C++ et JS), le JSON. Nous avons donc conçu un parser JSON afin de pouvoir sauvegarder une partition soit localement sur son PC, soit dans la base de données distante pour la partager avec le monde. Nous avons choisi ce format d'enregistrement car il est aisément lisible sur le serveur qui peut alors traiter rapidement les informations pour les afficher aux utilisateurs, et car c'est un format de plus en plus répandu. Nous aurions pu prendre du XML, mais il aurait été moins bien traité côté serveur. De plus, le format JSON consomme moins de place en mémoire que le format XML, car il est légèrement moins verbeux. L'application possède donc des fonctionnalités de sauvegarde sous forme de fichier et de sauvegarde sur le cloud représenté par le site web. Il est possible de réouvrir une partition sauvegardée localement.

La bibliothèque FMOD Ex nous permet de récupérer le son entrant de l'application. Elle a été choisie car elle est facile d'utilisation tout en étant efficace. Cela nous a permis de nous concentrer sur le traitement de ce son, qui constitue une des parties les plus importantes du projet. Nous avons suivi l'algorithme du rapport de conception, et y avons apporté quelques modifications pour l'implémentation réelle. Cet algorithme permet de récupérer les notes ayant le volume le plus élevé capté par le micro. Nous pouvons également définir une plage de fréquences afin d'enlever tout parasite possible. Par exemple, dans le cas de la guitare, nous pouvons filtrer toutes les notes qui ne peuvent pas être jouées avec une guitare.

La bibliothèque Qt ne crée pas de nouveau thread pour sa partie graphique comme Swing par exemple, nous avons donc dû créer deux nouveaux threads pour l'enregistrement de partitions et l'accordeur. Il a été aisé d'implémenter ces thread car Qt nous permet d'en faire un en héritant d'une de ses classes. Sans ces threads, l'application serait par exemple bloquée si l'on appuie sur le bouton d'enregistrement, car celui ne serait plus accessible une fois l'enregistrement lancé.

La quantité de fréquences à traiter étant importante (8192 tous les pas de temps), nous avons décidé d'utiliser le tri rapide pour un maximum de performance. Nous avons dû y ajouter une surcouche sauvegardant les places de chaque fréquence car FMOD assigne chaque volume de fréquence à sa place dans le tableau. Si nous avions uniquement trié le tableau de fréquences en fonction du volume, nous n'aurions plus la possibilité de savoir quelle fréquence a le volume le plus haut. Nous avons choisi ce nombre de fréquences à traiter car c'est le maximum proposé par FMOD, et ce nombre nous permet donc d'avoir le maximum de précision possible pour le traitement des fréquences.

Nous avons choisi de fournir deux classes suivant le design pattern du singleton car cela simplifierait beaucoup le développement, et car plusieurs instances de ces deux classes auraient été inutiles. La classe Notes fournit donc toutes les notes que l'on peut enregistrer dans la musique, et la classe Guitar fournit la possibilité de convertir les notes jouées en frettes pour permettre l'affichage de la tablature. Nous nous sommes donc plus concentrés sur les tablatures pour guitare et non les partitions en général, mais il serait possible de l'adapter pour tous les instruments. Il est également possible de changer l'accordage de la guitare, mais uniquement en changeant le code, faute d'un manque de temps pour développer cette fonctionnalité.

Le modèle Modèle-Vue-Contrôleur n'existant pas en C++, nous avons créé une classe NoSkin correspondant à l'affichage graphique, une classe Partition représentant le modèle de l'application et une classe Controller liant les deux afin de rester au plus proche de cette méthode de conception.

Ceci nous a permis de nous répartir les tâches de manière optimale et de lier nos parties respectives en évitant la majorité des complications. La liaison entre le modèle, le contrôleur et la vue se fait principalement dans la classe Controller. En effet, celle-ci comporte des attributs appartenant aux autres parties. À l'exception de la classe TuneThread qui comporte des attributs graphiques, car cette classe doit mettre à jour l'accordeur en temps réel. La gestion des événements permet de plus de faire une liaison aisée entre modèle et vue. Les slots sont appelés grâce aux éléments graphiques de la vue, ce qui entraîne des appels de méthodes du modèle, tout en mettant à jour la vue par la suite.

En ce qui concerne la classe graphique principale NoSkin, on y a implanté les éléments nécessaires à l'interface graphique et on lui a assigné un layout de base, tout en considérant le fait que par la suite on pourrait hériter de cette classe pour permettre des interfaces plus personnalisées.

Pour faciliter sa connexion, l'utilisateur peut enregistrer ses données de connexion à partir de l'application en les enregistrant dans le fichier `user.conf`. Il peut ainsi se connecter automatiquement lorsqu'il souhaite uploader ou télécharger une de ses partitions. La fenêtre de configuration a été prévue pour y ajouter d'autres fonctionnalités de configuration de l'application, comme par exemple la personnalisation de l'aspect graphique ou plus simplement le tempo initial d'une partition à sa création ou à l'ouverture du logiciel.



FIGURE 2 – Barre de menu haut

Voici la description des boutons dans leur ordre d'apparition de gauche à droite :

- Bouton play

Permet de jouer une partition pour voir le rendu de la composition effectuée

- Bouton record

Permet de lancer l'enregistrement de la partition. Il se change en un bouton stop au premier appuie. Si on appuie à nouveau dessus, l'enregistrement s'arrêtera.

- Bouton save

Permet d'ouvrir le selecteur de fichier pour sauvegarder la partition. Si elle a déjà été sauvegardée, elle sera directement sauvegardée sans ouvrir à nouveau le selecteur de fichier.

- Bouton download

Ouvre le sélecteur de partitions stockées sur le site web afin de les télécharger et de les avoir en local.

- Bouton upload

Envoie sur le site web la partition courante. Si cette partition n'a pas de nom, alors l'application ouvrira une boîte de dialogue pour permettre à l'utilisateur de lui en assigner un.

- Bouton connexion

Permet de se connecter au site web avec les informations fournies dans la configuration. La connexion est automatique lorsqu'on download ou lorsqu'on upload une partition.

- Bouton configuration

Ouvre la fenêtre de configuration permettant de rentrer ses informations de connexion ou ses préférences pour l'application.

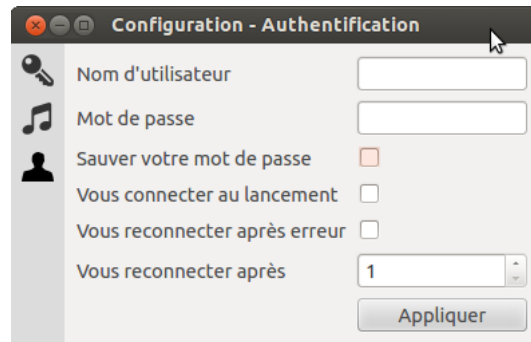


FIGURE 3 – Fenêtre de configuration

La fenêtre de configuration permet comme indiqué ci-dessus de rentrer ses identifiants pour se connecter à la base de données et ainsi interagir avec les partitions se trouvant sur le serveur de stockage à distance.



FIGURE 4 – Barre de menu basse

Voici la description des boutons dans leur ordre d'apparition de gauche à droite :

- Bouton delete

Permet de supprimer la partition en cours. Si elle n'a pas été sauvegardée, une boîte de dialogue s'ouvre pour demander si l'utilisateur veut la sauvegarder ou non. Ce bouton efface donc toutes les notes de la partition.

- Bouton open

Permet d'ouvrir une partition qui a été sauvegardée sur la machine locale. Ce bouton ouvre un sélecteur de fichier pour choisir le fichier voulu. Si une erreur se produit lors de la lecture, rien de ne passera.

- Bouton left

Permet de déplacer l'affichage vers le début de la partition.

- Bouton right

Permet de déplacer l'affichage vers la fin de la partition.

- Selecteur tempo

Permet de modifier le tempo de la partition. Ce tempo est effectif dans la sauvegarde de la partition, son enregistrement ainsi que sa lecture.

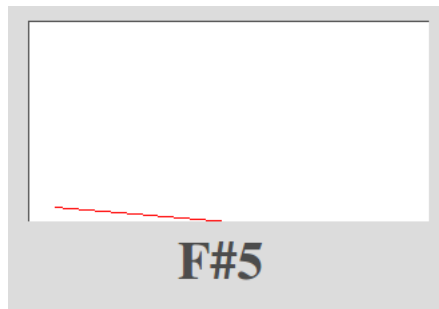


FIGURE 5 – Accordeur intégré

L'accordeur intégré permet d'accorder à tout moment son instrument pour être sûr de jouer les notes correctes. Une guitare parfaitement accordée permettra donc de faire un enregistrement de partition plus précis. L'accordeur affiche la note captée la plus proche et indique dans quel sens l'utilisateur doit accorder la corde jouée.

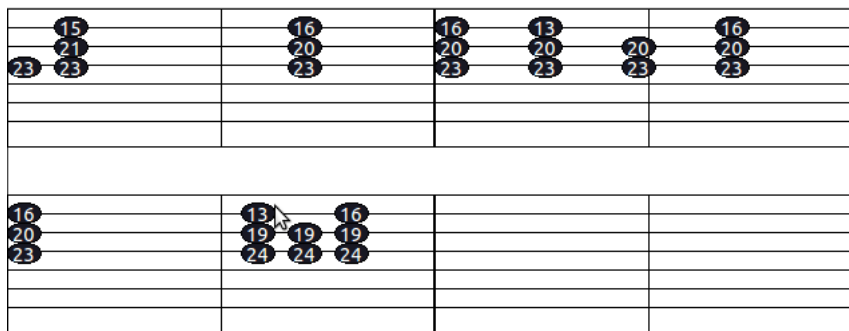


FIGURE 6 – Affichage d'une partition

Voici la partie principale de l'application, l'affichage de la partition. L'affichage fonctionne sur le même principe que les tablatures ou les partitions et la note de la corde la plus grave se trouve le plus en bas. Le chiffre affiché est le numéro de la frette à jouer sur la guitare pour produire la même note. On peut distinctement voir les accords, composés de plusieurs notes alignées verticalement.

2.3 Ambitions

Notre projet était composé de plusieurs objectifs que nous nous sommes fixés pendant la phase de conception, certains étant ambitieux, d'autres l'étant moins. Cependant nous n'avons pu tous les réaliser, essentiellement à cause des contraintes temporelles.

La lecture d'une partition faisait partie d'une des fonctionnalités les plus importantes de l'application. Après de nombreuses recherches nous n'avons pas pu récupérer des fichiers MIDI correspondant aux sons de chaque note de musique

possible pour permettre la lecture de l'application, et c'est pour cela que cette fonctionnalité n'a pas été réalisée.

Nous souhaitions faire apparaître les notes dans la partition en temps réel, mais cela a été impossible car l'enregistrement de la partition se fait dans un Thread, et la création de nouveaux objets est interdite par Qt. Nous avons donc une erreur, et une amélioration possible serait de permettre cette fonctionnalité.

Nous nous sommes surtout concentré sur l'enregistrement de partition à partir du micro, nous n'avons donc pas fini de développer complètement la modification des partitions après cet enregistrement.

La répartition des tâches pour le client a un peu été changée à la fin du projet. Nous avons pensé que le développement du modèle serait aussi important que celui de la partie graphique, or en fin de projet, nous avons été plus nombreux à développer la partie graphique. Cela est surtout dû au fait qu'il fallait lier la partie graphique et les données, et nous avons donc travaillé en collaboration à ce moment-là. L'intégration n'a pas engendré trop de difficultés, car nous avons conçu dès le début les deux parties de sorte que tous les éléments soient là pour nous faciliter la jointure.

Nous savions que notre projet était ambitieux et que cela nous prendrait du temps pour le réaliser, nous n'avons malheureusement pas réussi à implémenter toutes les fonctionnalités que nous souhaitions à cause de cette contrainte mais nous avons pu tout de même fournir un prototype fonctionnel conçu de sorte à pouvoir être amélioré et complété par la suite.

2.4 Améliorations possibles

Comme nombre de projets, celui-ci est perfectible en différents points et nous avons listé les modifications qui seraient les plus intéressantes à réaliser par la suite.

Au niveau de la prise de sons, il y a la possibilité d'améliorer celle-ci et d'obtenir plus de précision en implémentant un algorithme permettant de détecter les seuils à prendre en compte. Ceci permettrait une analyse beaucoup plus fine du son et ainsi une production de partitions plus fidèles à la réalité.

Au niveau de la sauvegarde des partitions, il serait possible de compresser un peu plus chaque fichier car il y a beaucoup d'espaces. Cela consisterait à améliorer le parser JSON des partitions. En effet, sur un petit fichier de 300 caractères, c'est-à-dire une partition de 2 accords comportant en tout 7 notes, le gain possible en enlevant les espaces est de 40%. Ainsi, le remplissage de la base de données serait moins rapide, et les performances seraient également plus grandes.


```
{ " name " : " capture.tab " , " tempo " : " 120 " , " chords
" : [ { " volume " : 0.0262736 , " duration " : 7 , " notes
" : { " F#2 " } } , { " volume " : 0.0455792 , "
duration " : 14 , " notes " : { " F#2 " , " F2 " , " A#2
" , " B2 " , " G2 " , " G#2 " } } ] } |
```

FIGURE 7 – Fichier représentant une partition

Une grande amélioration serait également de rajouter la possibilité d'enregistrer plusieurs pistes. Cela permettrait donc de composer des musiques plus complètes avec par exemple une guitare rythmique et une guitare solo. Si l'on y ajoute également la possibilité de changer le son de l'instrument joué, cela permettrait de faire de ce projet une application de composition musicale vraiment très complète. En effet, cela permettrait d'ajouter exactement ce que l'on veut et ainsi avoir le rendu possible de la chanson finale.

Les données de connexion à la base de données sont enregistrées en clair dans un fichier de configuration, il faudrait changer ce fichier et le crypter pour que les utilisateurs ne puissent pas accéder à cette donnée confidentielle. Il faudrait également implémenter le même algorithme de hashage dans l'application que dans le serveur afin de sécuriser la connection de l'utilisateur par le biais de l'application.

Une autre amélioration possible serait l'ajout de la possibilité pour l'utilisateur de consulter les partitions qu'il possède sur le site web et de les télécharger. Cette implémentation était déjà en cours mais n'a pas pu être finalisée dans les délais. De plus, on pourrait ajouter la possibilité de télécharger en une fois l'ensemble des partitions qu'il possède afin de lui faciliter cette tâche fastidieuse dans le cas où il veut importer toutes ses oeuvres sur un nouveau PC.

Afin de faciliter le déplacement lors de la lecture et de l'enregistrement de la partition, nous avons dans l'intention d'ajouter deux curseurs graphiques (l'un correspondant à la lecture et l'autre à l'enregistrement) afin de pouvoir réaliser les deux simultanément. Nous pourrions ainsi mettre sur pause à un endroit voulu, modifier les notes, faire revenir le curseur en arrière et écouter le résultat obtenu. Ces deux curseurs faciliteraient donc amplement les tâches de navigation à travers les différentes parties de la partition. Si on joint ceci à la fonctionnalité d'avoir plusieurs pistes instrumentales, on pourrait placer le curseur de lecture à un endroit et le curseur d'enregistrement au même endroit, et ainsi jouer en même temps que ce que l'on synthétise la piste pré-existante.

On a préparé la possibilité d'implémenter l'utilisation de skins pour modifier l'apparence de l'application afin que le client puisse personnaliser son logiciel comme il le souhaite. Des emplacements de personnalisation sont déjà présents dans la fenêtre de configuration.

De plus, on aurait pu réserver une zone du site web pour y recenser tous les skins existants et permettre à l'utilisateur de télécharger celui qui lui plaît. Il faudrait pour cela faire en sorte de pouvoir enregistrer le skin sous forme de fichier afin de le partager.

Une autre option souhaitable pour l'utilisateur serait de pouvoir annoter et commenter des partitions, afin de clarifier la manière de la jouer.

Enfin une dernière amélioration serait de laisser à l'utilisateur de choisir lui-même l'entrée audio qu'il veut utiliser plutôt que de lui imposer l'entrée standard.

3 Application Web

3.1 Description technique

Afin de faciliter le partage et l'accès aux partitions depuis n'importe quel poste, nous avons aussi réalisé un site web permettant de stocker et d'accéder aux partitions créées avec le logiciel, et favorisant les interactions entre les utilisateurs.

Le site web permet de partager et de sauvegarder ses partitions. Ainsi, les utilisateurs peuvent accéder à leurs partitions depuis le site. Le site suit le modèle MVC, qui est complété par la mise en place de routes.

Les routes permettent de définir ce à quoi correspond chaque action (les actions sont représentées par les URLs). Ces routes permettent donc d'effectuer le lien entre l'URL fournie et les classes disponibles dans le dossier controllers.

Le dossier controllers contient les différentes classes qui font le lien entre la vue (le code HTML) et le modèle. Ces classes contiennent des méthodes qui sont appelées par les routes.

Enfin la vue est générée par le serveur quand l'un des contrôleurs en a besoin. La bibliothèque Handlebars est utilisée pour la vue. Elle fournit un langage de templates qui vient compléter le code HTML. Ainsi, ce langage permet de rajouter de l'élégance dans le code et d'éviter des répétitions.

De plus, nous avons utilisé la bibliothèque Sequelize.js pour le modèle. Ce framework permet de manipuler les données en utilisant le pattern Active Record. Ainsi, les données sont facilement manipulables.

En effet, les tables sont représentées par des objets. On peut donc créer un nouvel objet et ensuite appliquer la méthode `save()` sur ce dernier pour l'enregistrer dans la base de données.

Nous avons utilisé plusieurs technologies webs demandées par les recruteurs actuellement.

Par exemple, nous avons utilisé NodeJS. Ainsi, nous avons codé toute l'application web en javascript. Le javascript a permis d'apprendre certains aspects de la programmation non enseignée à l'IUT (programmation fonctionnelle ou encore les callbacks et l'asynchronisme).

Les websockets ont été utilisées pour interagir avec l'utilisateur sans aucun rechargement de pages. Le navigateur web peut donc envoyer des données au serveur et le serveur peut lui répondre sans aucun rafraichissement de la page. Ce projet a donc eu un réel impact pédagogique. De plus, NodeJS et les technologies associées étant particulièrement récentes, nous devons travailler de manière autonome et résoudre des problèmes avec des solutions parfois inexistantes sur internet.

Puis, nous avons dû revoir certaines parties de notre MCD. En effet, nous avons remarqué que certaines tables n'étaient pas optimisées.

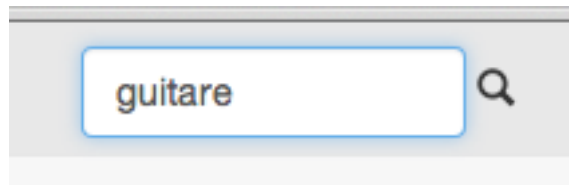


FIGURE 8 – Recherche d’une partition ou d’un utilisateur

Il est aussi possible d’effectuer des recherches d’utilisateurs et de partitions dans la base de données (à partir du champ recherche du site).

Enfin, l’application web est structurée de manière à respecter au mieux certaines conventions établies par la communauté NodeJS.

Nous avons donc un dossier config qui contient toutes les informations de configuration de l’application. Ce dossier contient plus particulièrement les fichiers routes.js et sockets.js qui permettent de rediriger vers le bon controller en fonction de l’action à effectuer.

De plus, nous avons un dossier controllers qui contient tous les controllers de l’application. Ces controllers contiennent les méthodes à effectuer pour chaque action. Ils utilisent les objets du modèle qui sont définis dans le dossier modèles. Puis le dossier public contient l’application côté client, donc les différentes sources Handlebars qui seront traduites en HTML, le code CSS et le code Javascript de l’application.

Chaque dossier contient plusieurs fichiers qui représentent les composants importants de l’application. Par exemple, le dossier modèles contient des fichiers comme user.js ou encore tab.js. De même, le controller qui interagit avec la partie user se situe dans le dossier controllers et s’intitule user.js (Ceci est une convention de nommage et de structure utilisée par la communauté NodeJS).

Enfin, à la racine de l’application il y a le fichier principal pour lancer le serveur : app.js ainsi que différents fichiers de configurations pour des applications telles que Grunt (Gruntfile), Compass (config.rb) ou NodeJS (package.json).

Au niveau des fonctionnalités implantées, nous avons fait le profil utilisateur ainsi que le profil d’une tablature. Nous n’avons pas eu le temps de faire le profil d’un groupe. La plupart des fonctions du controller et du modèle pour le groupe sont codées mais il manque les différentes vues associées. Certaines vues ne sont pas suffisamment travaillées par manque de temps.

La page d’accueil du site est une page qui recense les différentes tablatures postées par les personnes que suivent l’utilisateur connecté. Elle se résume donc à une liste de tablatures que l’on peut télécharger. Voici un exemple de page du site, la page de profil d’un utilisateur

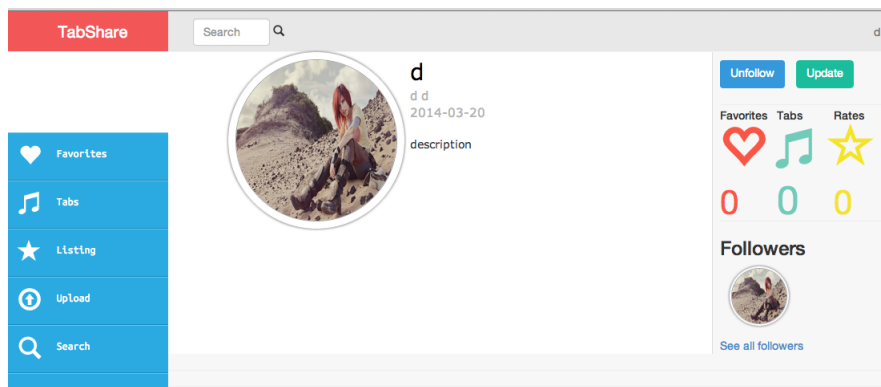


FIGURE 9 – Page de profil d'un utilisateur

Pour l'exemple, voici la même page adaptée pour mobile (le site est donc Responsive). Un menu apparait lors d'un clic sur les deux barres noires en haut à gauche, ce qui permet à la page de prendre moins de place en largeur et donc d'être mieux affichée sur un navigateur mobile.

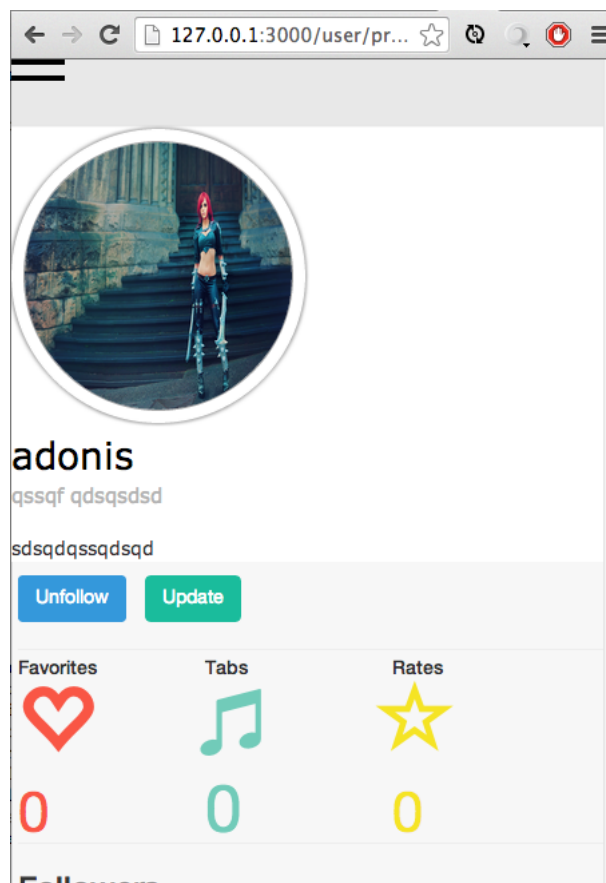


FIGURE 10 – Page de profil d'un utilisateur pour mobile

Si on revient sur la version Desktop du site, nous pouvons voir à gauche tout le menu de navigation de l'utilisateur connecté.

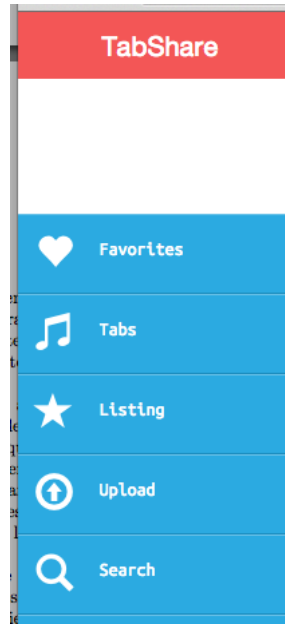


FIGURE 11 – Menu de gauche

L’affichage des favoris de l’utilisateur connecté se fait en cliquant sur le bouton du même nom (Cette fonction n’est pas implantée pour le moment). De la même manière, le bouton tabs affiche toutes les tablatures que possède l’utilisateur connecté. Enfin, le bouton listing permet quant à lui d’afficher l’ensemble des partitions du site. Le bouton Upload permet d’uploader une nouvelle tablature et le bouton search permet de faire une recherche de tablatures ou d’utilisateurs. L’utilisateur a aussi la possibilité de faire une recherche plus rapide à l’aide de la barre de recherche disponible en haut à gauche. En haut à droite on peut voir le pseudo de l’utilisateur. En cliquant dessus, on a accès à un petit menu qui permet d’avoir un lien vers sa page de profil.

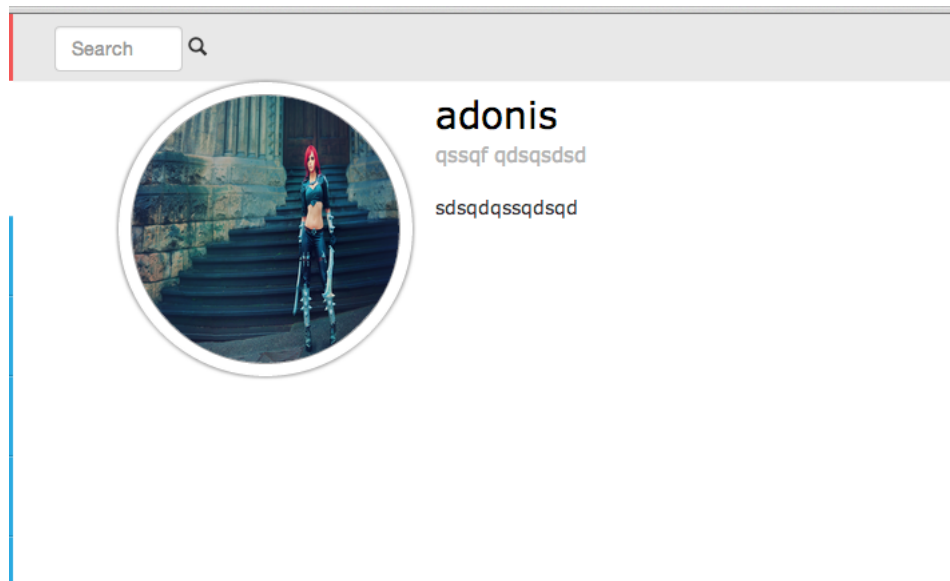


FIGURE 12 – Profil de l'utilisateur adonis

En ce qui concerne la page de profil en elle-même, nous pouvons voir l'image de profil de l'utilisateur concerné ainsi que différentes informations comme sa description, sa date de naissance ou son prénom.

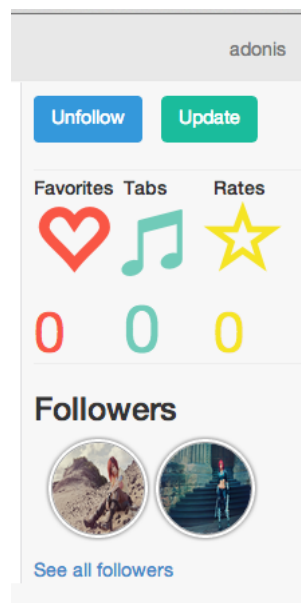


FIGURE 13 – Menu de droite

Puis, à droite, nous avons des informations sur son activité sur le site, le nombre de tablatures qu'il possède, son nombre de favoris, la note moyenne

de toutes les tablatures qu'il a posté et enfin la liste de tous ses followers (les personnes qui ont dans leur fil d'actualité les tablatures qu'il a créées).

3.2 Choix

De la même manière que pour le client, nous avons dû décider dès la conception des technologies que nous mettrions en oeuvre. Nous revenons sur ces choix et sur ce qu'ils nous ont apporté.

La technologie NodeJS est une technologie très intéressante car elle possède une forte communauté et les frameworks qui en découlent sont très puissants. Nous avons utilisé Grunt qui est un gestionnaire de tâche, ce programme permettait de lancer le serveur à l'aide d'une simple ligne de commande qui se résumait à un mot : grunt. De plus, il permettait de notifier le client à chaque modification du serveur, ainsi à chaque modification du serveur, le client se rafraichit automatiquement.

Nous avons utilisé le framework Compass pour le CSS, ce framework possède des mixins qui permettent d'améliorer la vitesse de production. De plus, cette surcouche au CSS ajoute la possibilité d'utiliser les variables et de structurer le code plus simplement.

De plus, ce framework a été combiné à celui de Bootstrap pour permettre la gestion du responsive design.

Du côté du modèle, Sequelize est un ORM jeune mais c'est le seul ORM convenable sur NodeJS, il permet donc d'utiliser le pattern ActiveRecord sans trop de problème. (Il crée parfois des colonnes inattendues dans les tables MySQL). Pour la base de données en elle-même, nous avons utilisé MySQL, nous avons vu cette technologie à l'IUT et c'est pourquoi nous n'avons pas rencontré de problème avec celle-ci.

Pour générer la vue (le code HTML), nous avons utilisé HandleBarsJS qui est un moteur de templates très puissant et customisable. Ainsi nous avons ajouté des fonctions à ce dernier pour qu'il convienne mieux au projet.

Enfin, nous avons utilisé les websockets pour permettre la mise à jour en instantanée de certaines informations. Cette technologie a été difficile à mettre en place à cause de la gestion de variables de sessions. Il fallait donc envoyer en plus des informations de base, le cookie correspondant à la session.

3.3 Améliorations possibles

Nous voulions utiliser le framework Ember ou Angular pour coder l'application web. Cependant, nous avons fait le choix d'utiliser jQuery et un moteur de template pour éviter d'apprendre encore une nouvelle technologie que nous ne maîtrisons pas.

Ainsi, les échanges entre le serveur et le client pourraient être améliorés grâce à l'utilisation d'un framework plus complexe.

Étant donné le temps passé à l'apprentissage de NodeJS, nous n'avons pas eu le temps de coder toutes les fonctionnalités que nous avions initialement prévues. Par exemple, l'envoi de messages personnels entre des utilisateurs n'a pas été implanté. Par ailleurs, les notifications en temps réel (à l'aide des websockets)

nécessiteraient un serveur suffisamment puissant pour qu'elles puissent fonctionner sans problème.

De plus, l'affichage des partitions peut être amélioré et on pourrait ajouter la possibilité de les lire en ligne.

Nous voulions utiliser un framework déjà existant pour afficher les partitions et ensuite coder notre propre framework qui s'occuperait de parser leur JSON.

Au niveau de la sécurité, certains points sont à améliorer. Il faut augmenter les vérifications lors des envois de partitions ou d'images de profil. De plus on pourrait aussi rajouter un jeton particulier à chaque formulaire de l'application, ce qui permettrait de vérifier si le formulaire utilisé n'est pas un formulaire détourné.

La possibilité d'ajouter en favoris une partition est aussi une amélioration possible (mais non essentielle).

4 Conclusion

Durant ce projet, nous avons libre du choix des technologies iliser ce qui nous a permis d'ouvrir nos horizons informatiques et d'acqur de nouvelles connaissances dans des langages rndus tels que le C++, le javascript et d'autres technologies web.

Cependant, nous avons aussi pu nous rendre compte de certaines difficultntrinses s projets d'une telle envergure. En effet, l'organisation est primordiale et nous avons utilis nombreux outils tels que git, trello, facebook ou encore skype.

De plus, les contraintes temporelles sont aussi trortes et conditionnent le perfectionnement du projet. Il est donc aussi nssaire, en plus de se rrtir les tes, de dnir un cier permettant une gestion fine des tes achev et celles hever.

Nous pouvons donc retenir de ce projet que les difficultnformatiques, bien que gntes, ne le sont pas autant que la dntion d'un projet concordant aux temps impartis ainsi que son organisation.

Table des matières

1	Client C++	2
1.1	Description technique	2
1.2	Ambitions	6
1.3	Choix	7
1.4	Améliorations possibles	8
2	Application Web	10
2.1	Description technique	10
2.2	Choix	15
2.3	Améliorations possibles	15