



EPITECH

Cahier des charges module Qt : Premier Media Player

Version 1.0

Mai 7, 2017

Par:

Gabriel Poulet--de Grimouard

Cahier des charges module Qt : Premier Media Player

Contents

Cahier des charges module Qt : Premier Media Player	1
Introduction	3
Résumé du document	4
Description des taches	5
1. Cours sur Qt Multimédia + Qt Network	5
2. Création de la partie graphique.....	5
3. Liaison entre les objets graphique et le code C++	5
4. Lecteur de fichier audio et vidéo	5
5. Liste des fichiers de manière dynamique	5
6. Code C++ relatif au projet.....	6
7. Récupération des signaux relatifs à la souris et aux touches du clavier	6

Introduction

Ce document présente ce que doit être fait par les étudiants pour la réalisation du projet du premier Media Player dans le cadre du module Qt. Il reprendra la forme du cahier des charges principal du module Qt.

Ce projet est à réaliser lors du second jour. Il est donc naturellement prévu pour durer un peu plus de 7 heures.

Résumé du document

Description de la tache	Tache	Approximation du temps nécessaire (heures)
<u>1</u>	Cours sur Qt Multimédia + Qt Network	1
<u>2</u>	Création de la partie graphique	30 minutes
<u>3</u>	Liaison entre les objets graphique et le code C++	1
<u>4</u>	Lecteur de fichier audio et vidéo	45 minutes
<u>5</u>	Liste des fichiers de manière dynamique	3
<u>6</u>	Code C++ relatif au projet	3
<u>7</u>	Récupération des signaux relatifs à la souris et aux touches du clavier	10 minutes

Description des taches

1. Cours sur Qt Multimédia + Qt Network

Comme pour le premier jour, les étudiants sont sensé être présent lors du cours. Cela est donc compté dans le temps accordé au projet.

2. Création de la partie graphique

C'est la partie permettant de changer le niveau du son, d'aller au fichier suivant, et tous les boutons de bases d'un Média Player. Cela permet de revenir un peu sur le jour précédent.

3. Liaison entre les objets graphique et le code C++

Comme pour le projet du réveil matin, cela concerne les signaux et les slots relatif aux objets graphiques du projet.

4. Lecteur de fichier audio et vidéo

Cela est purement la partie Qt Multimédia du projet. Il s'agit d'intégrer le lecteur dans le projet aussi bien au niveau du C++ que de la partie graphique.

5. Liste des fichiers de manière dynamique

Encore une fois très proche du projet du jour 1, il faut la crée une liste de fichier pour pouvoir les lire plus tard. Cependant, il faut donc y ajouter la récupération des fichiers sur l'ordinateur des étudiants.

Cahier des charges module Qt : Premier Media Player

6. Code C++ relatif au projet

Cela concerne, comme pour le projet précédent, tout le code C++. Comme avant, bien que des patrons de fichiers seront donné aux étudiants, il peut être assez compliqué pour certains d'entre eux de lier le tout.

7. Récupération des signaux relatifs à la souris et aux touches du clavier

Comme pour le Projet du réveil matin, cependant, il est attendu des étudiants qu'ils soit capable de le faire bien plus rapidement vu que cela ne change absolument pas entre les deux projets.