

Pour intégrer taglib à votre projet

Placez les bibliothèques et includes dans un dossier de votre projet.

Dans votre .pro, ajoutez :

```
INCLUDEPATH += [chemin relatif vers le répertoire d'includes]
LIBS += -L[chemin relatif vers le répertoire de la librairie] -ltag
```

Exemples d'utilisation :

```
QMap<QString, QString> MainWindow::getTags(QString fileName) {
    QMap <QString, QString> tagMap;
    TagLib::FileRef f(fileName.toLatin1().data());
    if(!f.isNull() && f.tag()) {
        TagLib::PropertyMap tags = f.file()->properties();
        for(TagLib::PropertyMap::ConstIterator i=tags.begin();
            i != tags.end(); ++i) {
            for(TagLib::StringList::ConstIterator j=i->second.begin();
                j!=i->second.end(); ++j) {
                tagMap[QString::fromStdString(i->first.to8Bit(true))]
                    =QString::fromStdString(j->to8Bit(true));
            }
        }
    }
    return tagMap;
}
```

Renvoie l'ensemble des tags dans une QMap.

```
QMap<QString, int> MainWindow::getProperties(QString fileName){
    QMap <QString, int> props;
    TagLib::FileRef f(fileName.toLatin1().data());
    if(!f.isNull() && f.audioProperties()) {
        TagLib::AudioProperties *properties = f.audioProperties();
        props["bitrate"]=properties->bitrate();
        props["sample rate"]=properties->sampleRate();
        props["channels"]=properties->channels();
        props["length"]=properties->length();
    }
    return props;
}
```

Renvoie les propriétés du fichier dans une QMap.