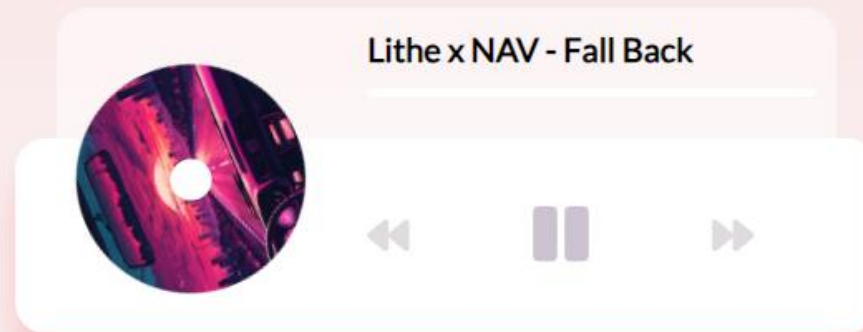


Music Player



Web Project : Music Player

ACS - Fall - 1403

Dr. Hamed Malek

Author : Fazel Rajabi Hormat

هدف پروژه :

در این پروژه قصد داریم یک موزیک پلیر تحت وب پیاده سازی کنیم . با انجام این پروژه با تگ های مختلفی از جمله `img` ، `audio` و... آشنا میشوید و همچنین تسلط قابل قبولی بر نحوه استایل دادن و کار کردن با `CSS` پیدا میکنید .

توضیحات پروژه :

برای ساخت این پروژه به دو پوشه به نام های `music` و `images` و فایل های `index.html` ، `style.css` و `script.js` نیاز داریم. فایل جاوا اسکریپت در اختیار شما قرار داده میشود و وظیفه شما پیاده سازی و تکمیل دو فایل دیگر است.

پوشه **images** برای نگهداری تصاویر است. این تصاویر برای عکس کاور آهنگ هستند. پوشه **music** دربردارنده لیست موزیک ها است. هر تعداد موزیک که بخواهیم می توانیم در این پوشه بگذاریم. برنامه آهنگ های موجود در این پوشه را پخش می کند.

فایل **index.html** برای تعیین ساختار برنامه است. در این فایل عناصر مختلف خود مانند تگ **body** و... را تعریف می کنیم. **style.css** برای استایل دهی و **script.js** برای پیاده سازی منطق برنامه به کار می رود.

✱ جزئیات سند HTML :

+ به یک نگهدارنده یا کانتینر اصلی نیاز داریم. این نگهدارنده یک تگ **div** با کلاس **music-container** است. اجزای اصلی برنامه در این قسمت قرار می گیرند و همان طور که قبلا هم گفتیم این تگ یک نگهدارنده است. به چندین تگ دیگر نیز نیاز داریم.

+ یک تگ **div** برای نشان دادن اطلاعات آهنگ با کلاس **music-info** که داخل آن یک تگ دیگر برای نام آهنگ که دارای آیدی **title** است.

+ یک تگ **audio** برای پخش آهنگ

+ یک تگ **div** برای نشان دادن تصویر با کلاس **img-container**

+ یک تگ **div** برای نشان دادن دکمه های مختلف برای کار کردن با آهنگ ها با کلاس **navigation**

برای درک بهتر به تصویر زیر نگاه کنید :



گام بعدی افزودن استایل یا همان استفاده از CSS است:

وقتی که آهنگ پخش می شود دوست داریم که تصویر کاور بچرخد. برای این کار باید از انیمیشن ها استفاده کنیم. برای انیمیشن باید یک نام تعریف کنیم و سپس **keyframes** آن را قابل اجرا کنیم. وضعیت انیمیشن **paused** یعنی متوقف شده است.

اگر تصویر یا نگه دارنده آن یعنی **img-container** دارای کلاس **play** باشد می خواهیم وضعیت انیمیشن به حالت اجرا یا **running** در بیاید.

می خواهیم تصویر یک پرفش کامل داشته باشد یا از صفر تا ۳۶۰ درجه زاویه پرفش آن تغییر کند. هم چنین می خواهیم وقتی آهنگ پخش می شود کانتینر اطلاعات آهنگ به سمت بالا می آید و نمایش داده شود. پس تا هنگامی که آهنگ پخش نشده است نباید نمایش داده شود پس باید **translateY** صفر درصد باشد اما اگر آهنگ پخش شد باید اطلاعات نمایش داده شود پس **translateY** باید ۱۰۰٪- شود. **Transition** به شما این امکان را می دهد که مقادیر **property** ها را به تدریج، در مدت زمان معینی تغییر دهید.

* ویدیوی مثال این پخش در پوشه فایل ها موجود است.

* ترکیب رنگ اجزای مختلف صفحه میتواند به انتخاب خودتان باشد اما حرمت و قالب کلی باید نزدیک به مثال ارائه شده باشد.

* توضیحات فایل جاوا اسکریپت :

در چهار خط اول کد المنت ها از سند html دریافت شده اند. نیاز است که شما آیدی المنت های مربوطه را در سند html متناسب با آیدی نوشته شده در این فایل تنظیم کنید تا فایل به درستی کار کند .

توابع **playSong()** و **pauseSong()** منطق پخش و متوقف شدن آهنگ را پیاده سازی کرده اند.

تابع **togglePlayPause()** منطق تغییر حالت پخش و توقف را پیاده سازی کرده است.

خط آخر کد نیز پیانگر این است که وقتی روی دکمه با آیدی **play** کلیک شد تابع **togglePlayPause()** اجرا شود .