

# Techniques vidéo-ludiques pour la conception d'un logiciel auteur multimédia

Jean-Michaël Celerier

Laboratoire Bordelais de Recherche en Informatique, Blue Yeti

Problématique	Méthode		Résultats
Comment concevoir un logiciel amené à être utilisé par des artistes tout en servant de plate-forme de recherche pour des technologies multimédia ?	Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam,	Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident,	posay
Partitions interactives	Entités	Génération de boilerplate avec CMake	Résultats
État de l'art, domaine du problème	Identification (avec cache), chemins complets type-safe (avec cache), hiérarchie, document	Intégration au système de plug-ins, merging des composants, factories en temps linéaire et allouées statiquement pour build statique vs quadratique m fois n pour build dynamique	Informations complémentaires
Modèles pour logiciels auteurs	ECS hiérarchique	Édition en temps réel avec rollback	Articles : <ul style="list-style-type: none"><li>-ossia</li><li>-iscore</li></ul> i-score peut être téléchargé sur <ul style="list-style-type: none"><li>www.i-score.org</li></ul>
MVP, MVVM, ECS, voir aussi modèle de Michel Baudouin-Lafont sur approche document interactive.	Création automatique, gestion des ressources, sauvegarde, définition de l'E, du C, du S dans notre cas		Références
	i-score		