

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,	Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam,

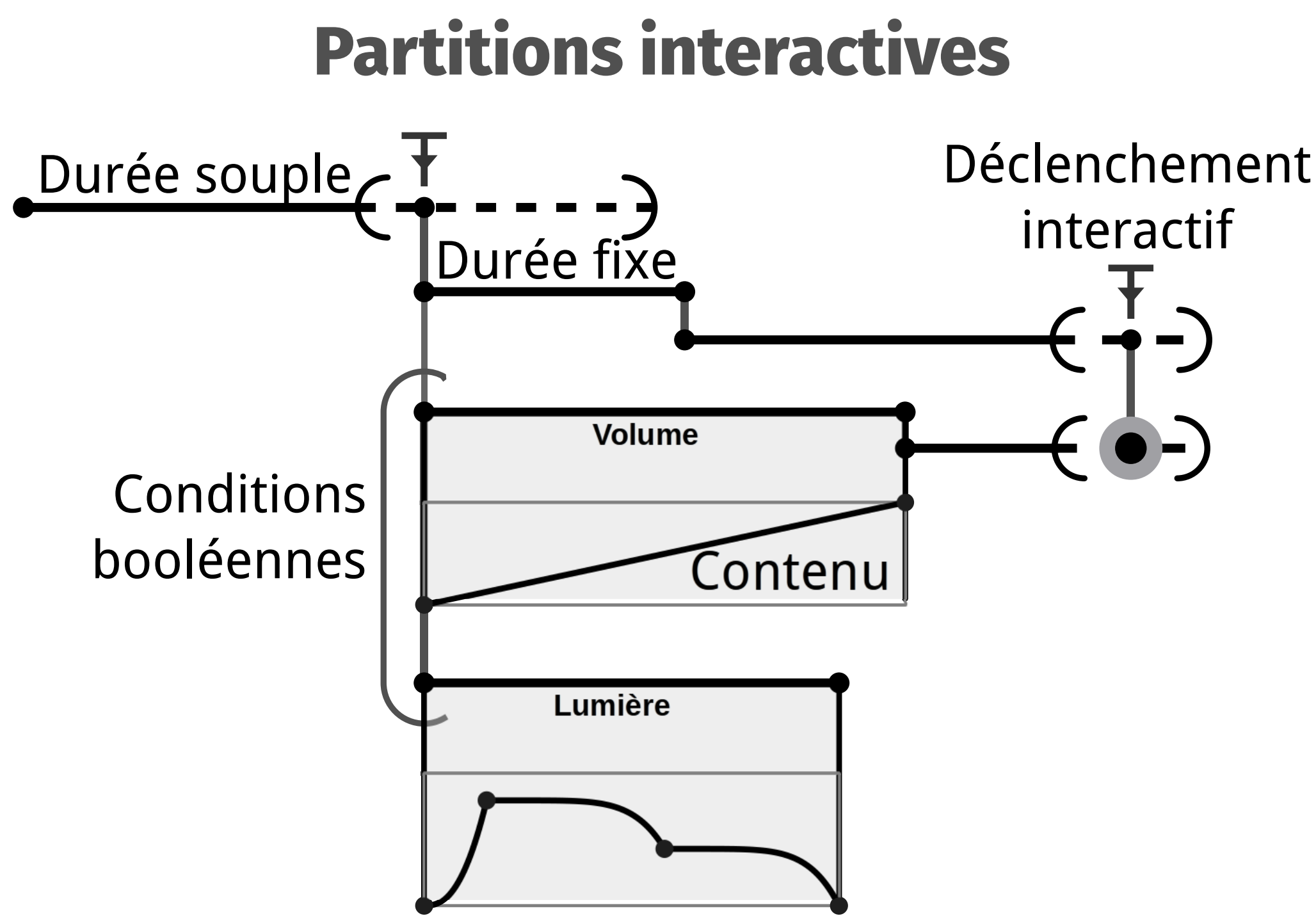


FIGURE 1 : Syntaxe d'une partition interactive

Autres approches : Antescofo, INscore, OpenMusic, environnements de programmation (Tuiles réactives).
Application : musique, scénographie, contrôle de robots

Modèles pour logiciels auteurs

Les plus courants : Modèle-Vue-Contrôleur, Modèle-Vue-Présentateur, Document-Présentation-Instrument, Modèle-Vue-Modèle de Vue, Présentation-Abstraction-Contrôle, Hiérarchical MVP. Donnent des responsabilités à différents éléments de l'application.
Problématique de l'édition; c.f. Object-Oriented Programming for Graphics

Entités
Identification (avec cache), chemins complets type-safe (avec cache), hiérarchie, document

ECS hiérarchique
Création automatique, gestion des ressources, sauvegarde, définition de l'E, du C, du S dans notre cas
Liste des cas où c'est utilisé : csp, exécution, arbre interne, affichage Type-safety : objectif : minimiser temps de débogage
Entity <T>

i-score

Génération de gabarits avec CMake
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

Édition en temps réel avec rollback

Résultats

Informations complémentaires

Articles :

- [ossia](#)
- [iscore](#)

i-score peut être téléchargé sur

- [www.i-score.org](#)

Références