# Interface graphique

## Guide d’utilisation de l’application

Lors du démarrage de l’application, on doit sélectionner une musique parmi celles stockées sur la carte SD du téléphone. Une fois la musique sélectionnée, on arrive sur la fenêtre principale de notre application. La musique se met automatiquement en route.

### Description de l’interface

## Partie technique

Tout ce qui concerne l’interface graphique est stocké dans le répertoire « res » du projet et dans le fichier AAP.java (package fr.unice.aap).

* Images : drawable-hdpi (pour que la taille en pixel des images soit liée à la densité « high » et que lors d’un changement de densité, la taille des images s’adapte automatiquement)
* Animation de changement d’images pressé/relevé d’un bouton : drawable
* Animation d’apparition et disparition des fenêtres : anim
* Les fichiers de mise en page portrait (fichiers par défaut) : layout
* Les fichiers de mise en page paysage : layout-land
* Chaines de caractères : values et values-es (espagnol)

### Description du fichier AAP.java

Il s’agit du fichier java lié à notre interface. Il contient déjà la javadoc complète expliquant en détail la fonctionnalité de chaque méthode.

#### Événements

Le fichier contient tous les évènements liés à une action sur les boutons de l’interface.

Pour l’action « clic » : la propriété « onClick » de l’objet est remplie par le nom de la méthode et dans le fichier AAP.java elle est déclarée de cette manière :

public void nomDeLaMethode(View v){…}

#### Synchronisation barre de progression / lecture de la musique

Lors du démarrage de la lecture de la musique un thread est lancé (progressUpdater). Celui-ci modifie la position de la barre de progression en fonction de la position de la lecture de la musique. C’est aussi dans ce thread que le contrôle de la boucle est effectué.