

Join GitHub today

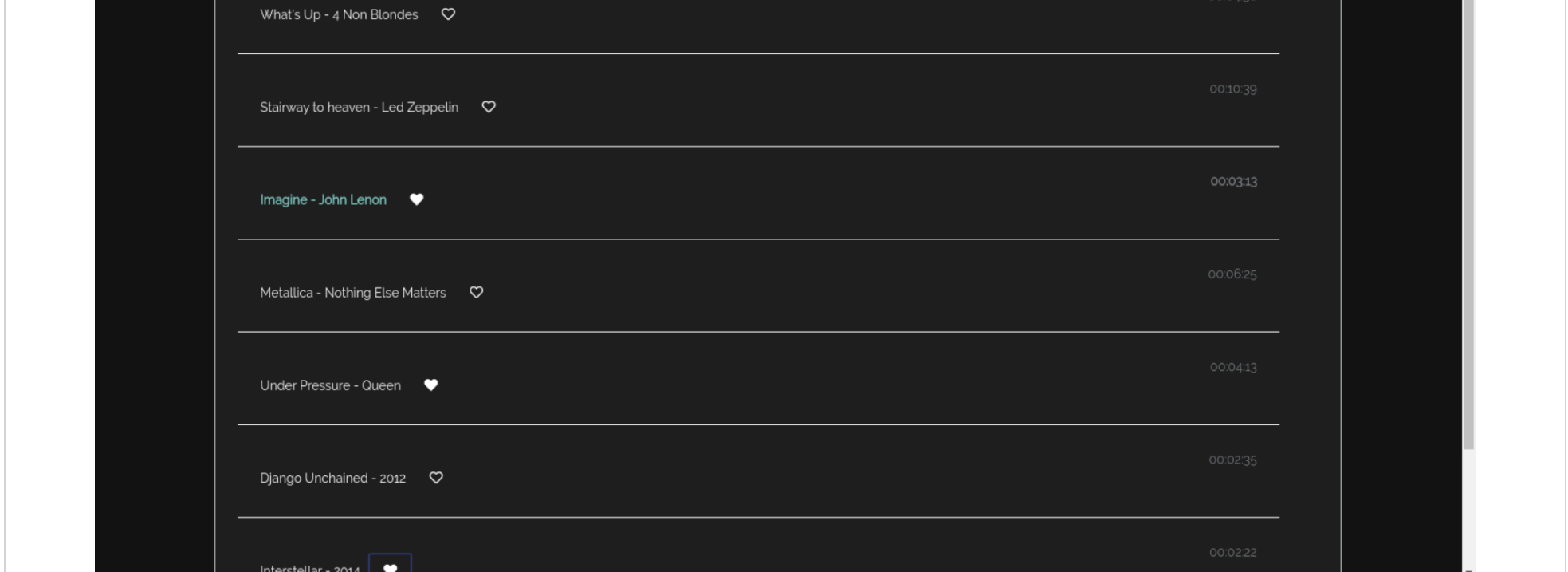
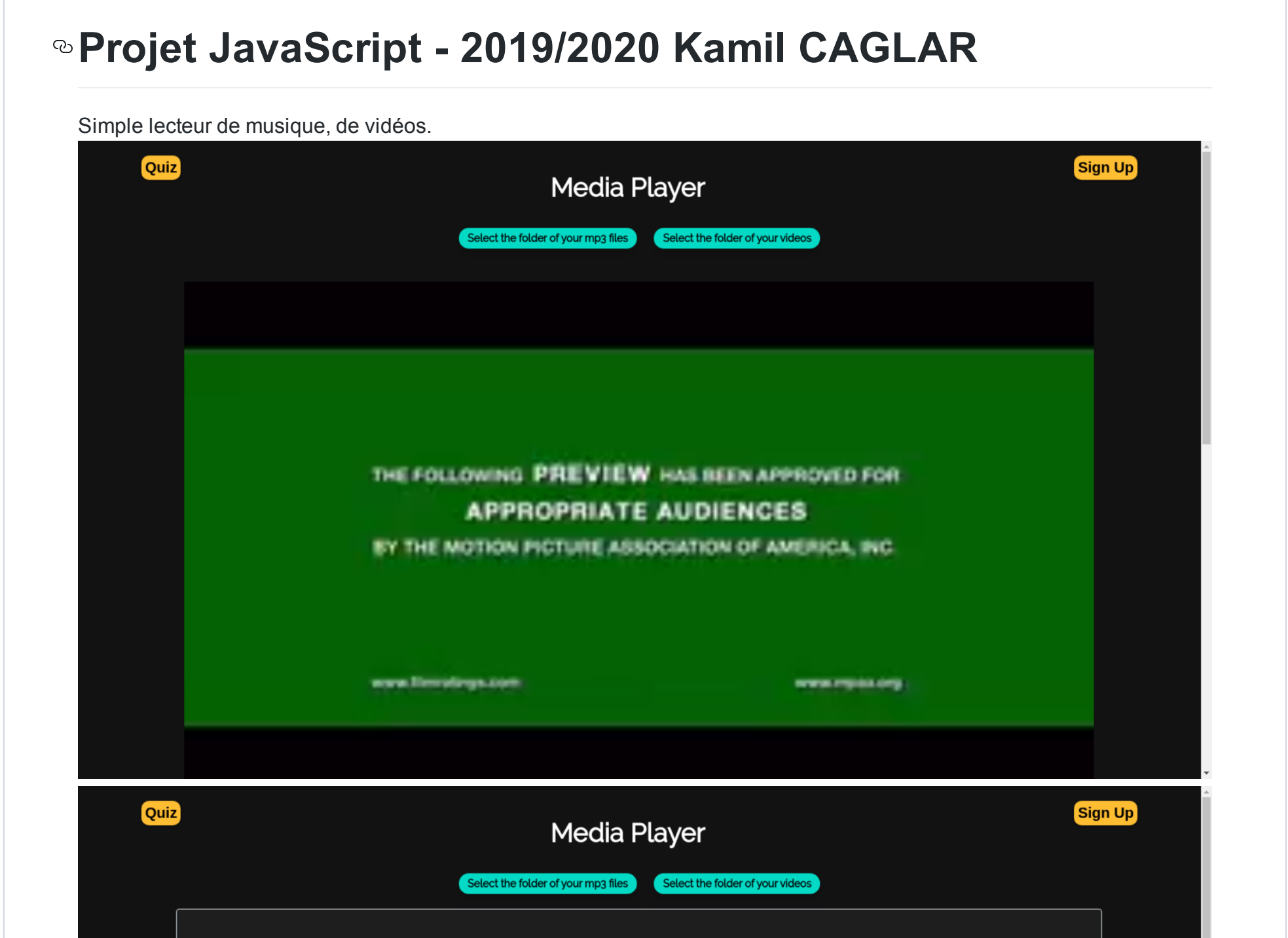
GitHub is home to over 40 million developers working together to host and review code, manage projects, and build software together.

Sign up

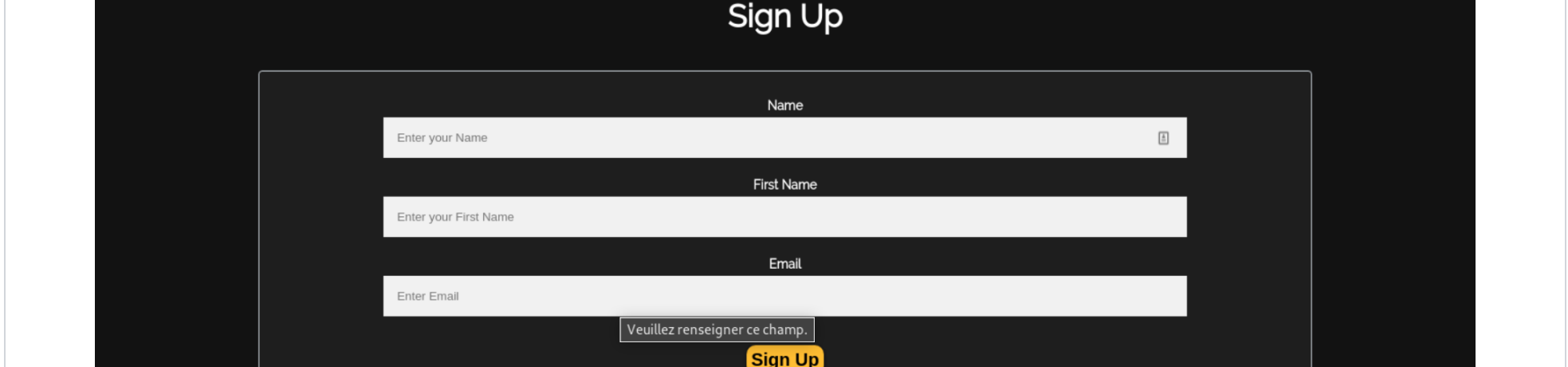
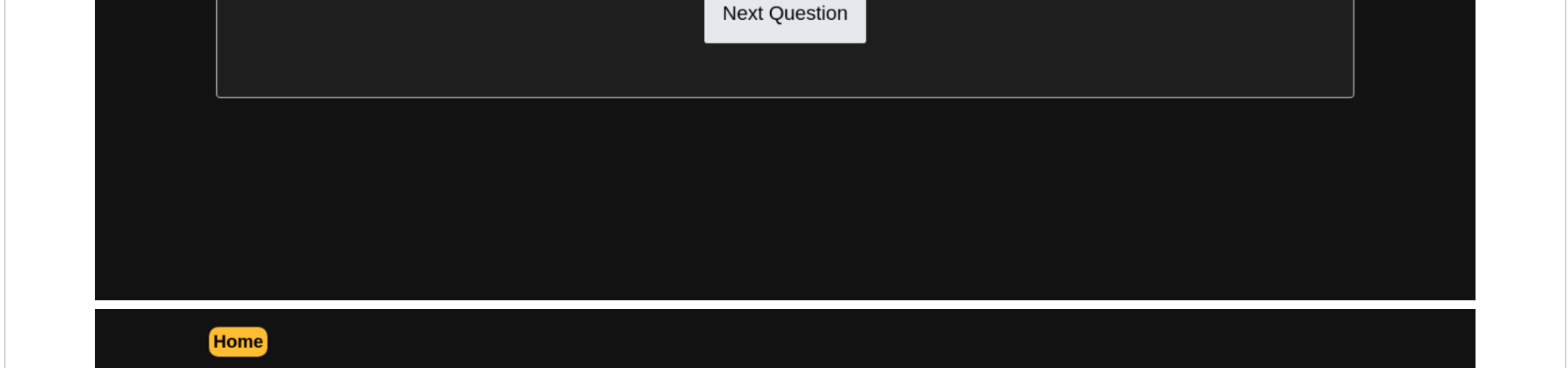
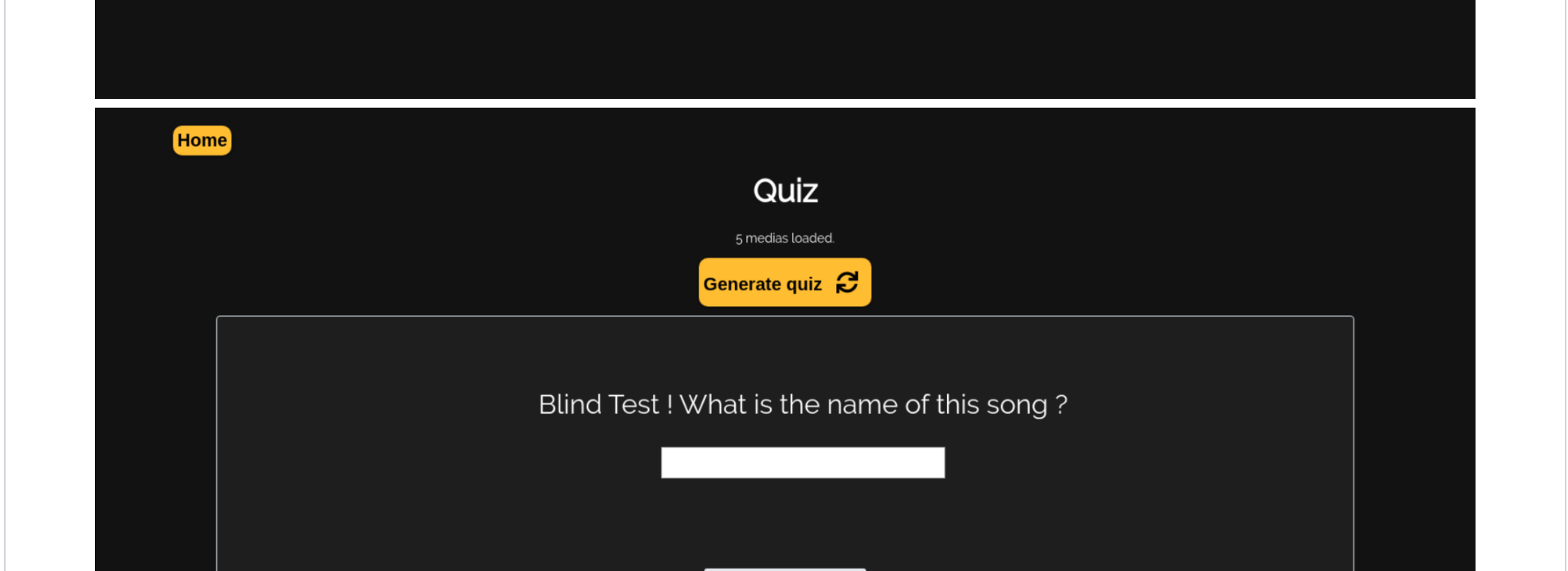
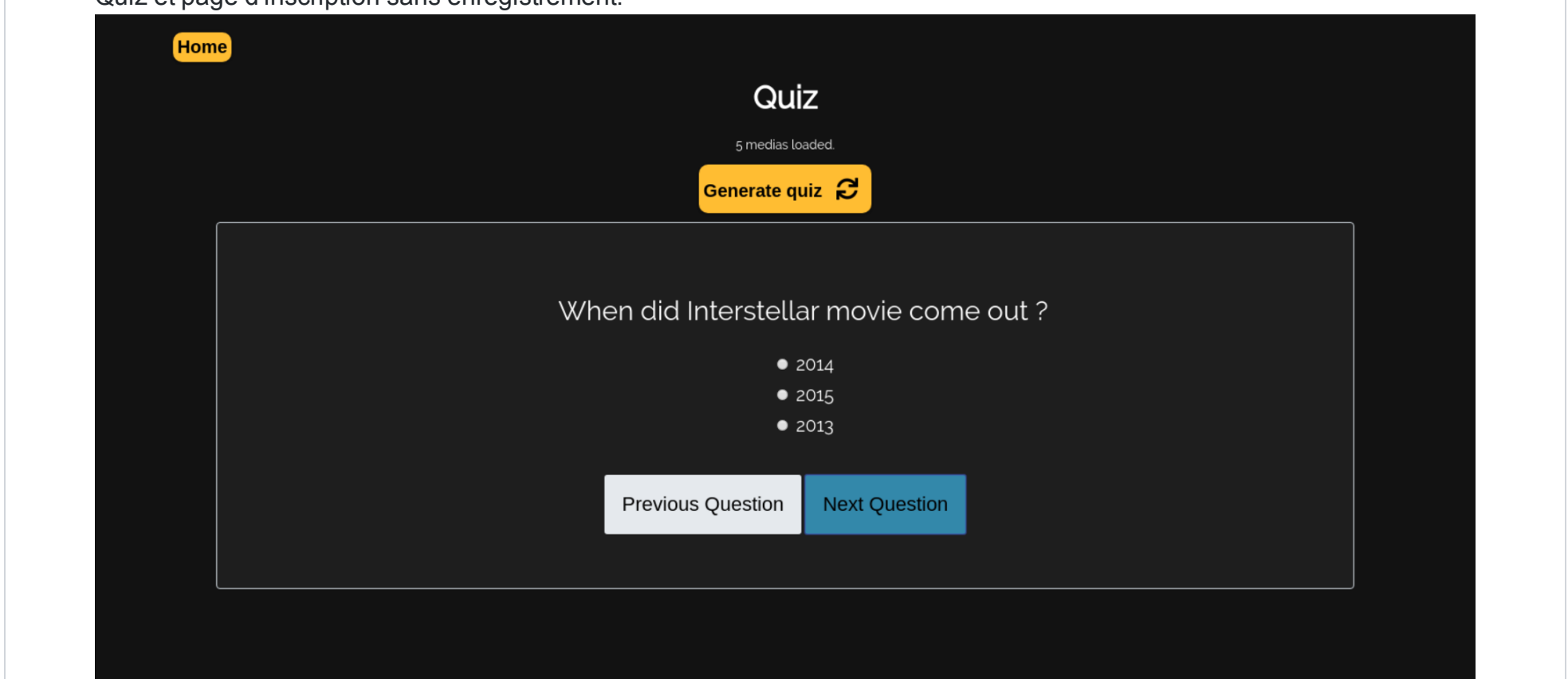
Dismiss

Proj JavaScript - 2019/2020 Kamil CAGLAR

Simple lecteur de musique, de vidéos.



Quiz et page d'inscription sans enregistrement.



Ce Readme ne détaille pas le rôle de chaque fonction (voir les commentaires dans le code) mais donne une information sur l'architecture du projet.

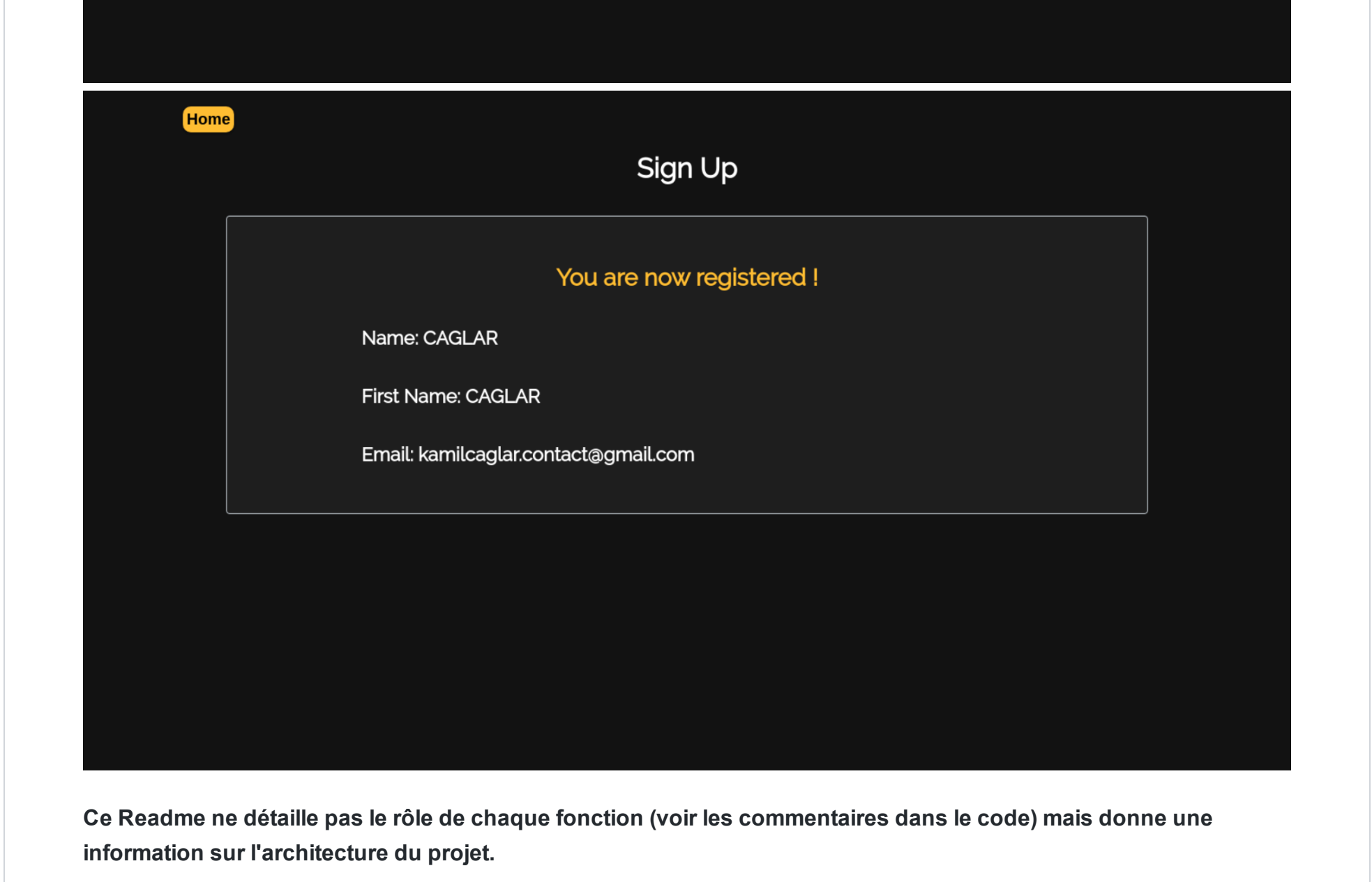
Comment charger ses musiques dans le lecteur ?

Prérequis

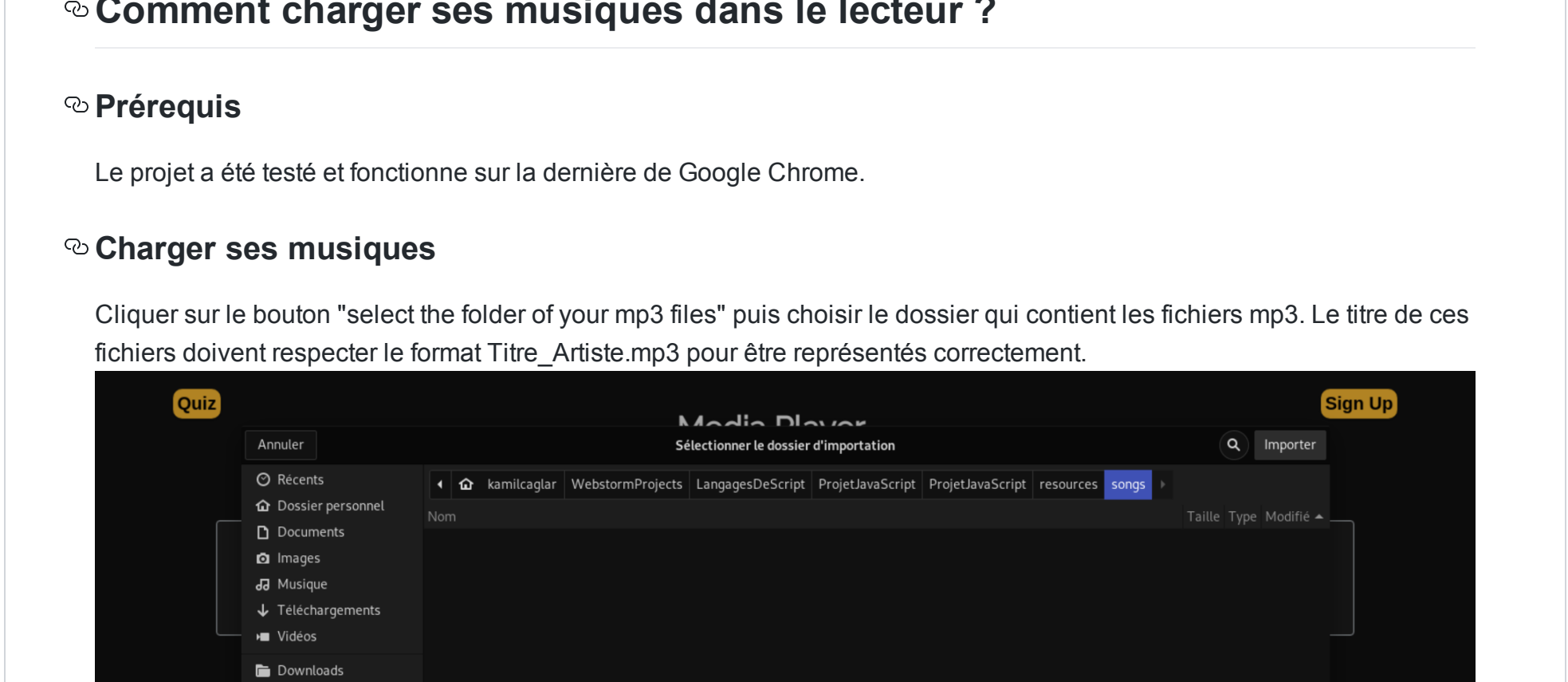
Le projet a été testé et fonctionne sur la dernière de Google Chrome.

Charger ses musiques

Cliquer sur le bouton "select the folder of your mp3 files" puis choisir le dossier qui contient les fichiers mp3. Le titre de ces fichiers doivent respecter le format Titre_Artiste.mp3 pour être représentés correctement.



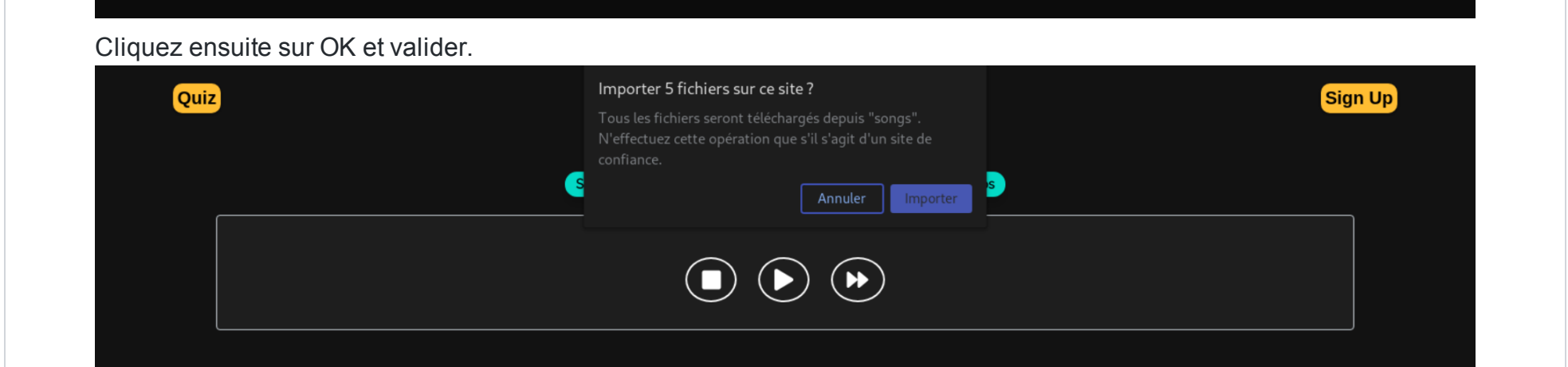
Cliquez ensuite sur OK et valider.



Cliquez ensuite sur OK et valider.



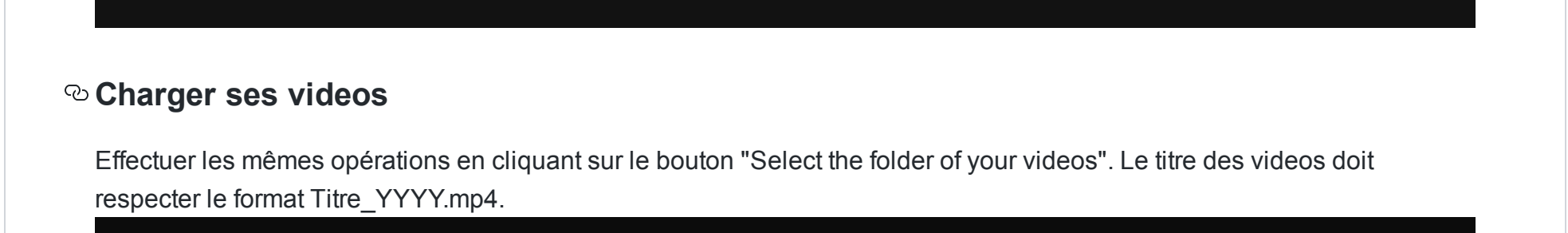
Cliquez ensuite sur OK et valider.



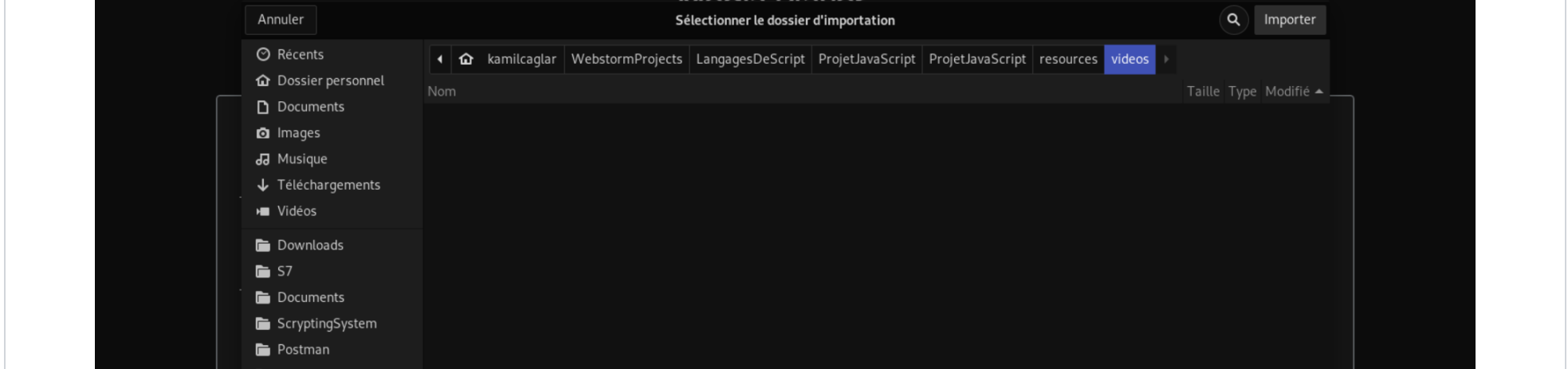
Cliquez ensuite sur OK et valider.



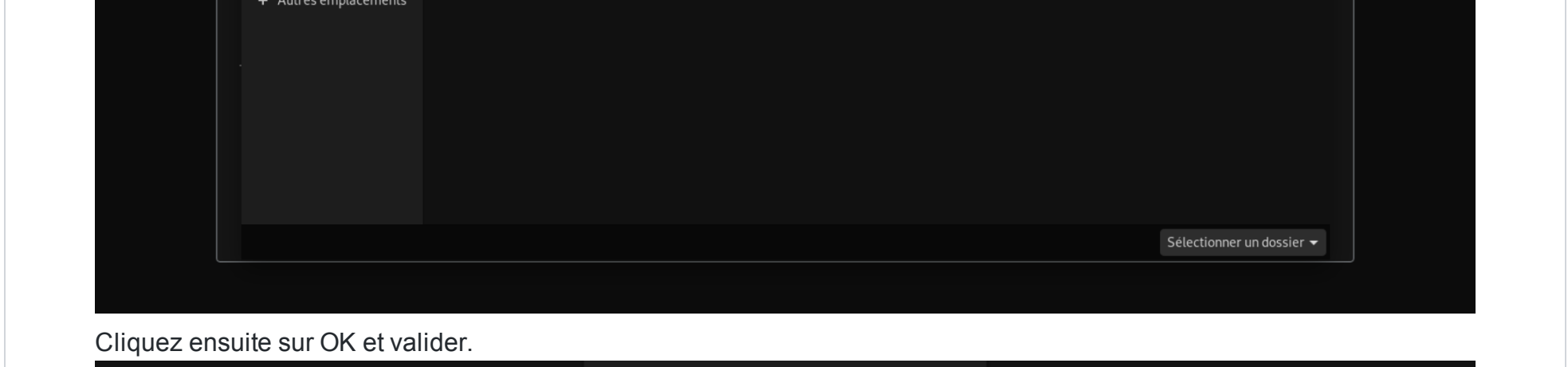
Cliquez ensuite sur OK et valider.



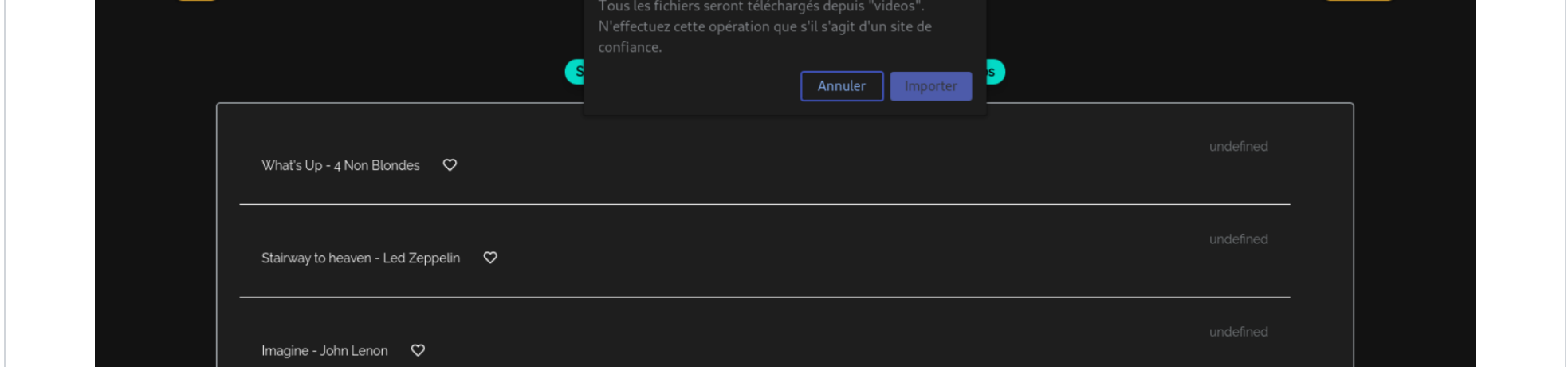
Cliquez ensuite sur OK et valider.



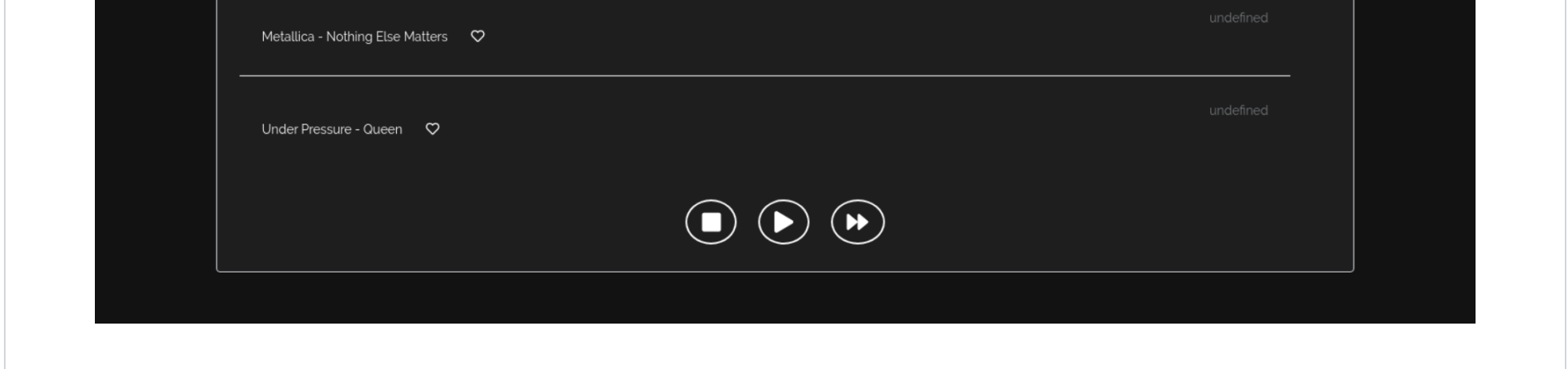
Cliquez ensuite sur OK et valider.



Cliquez ensuite sur OK et valider.



Cliquez ensuite sur OK et valider.



Cliquez ensuite sur OK et valider.

Architecture du projet

Voir les commentaires du code pour plus de détails.

Media, Song et Video

Media est la classe abstraite à partir de laquelle héritent Song et Video. Les fonction play et pause ne sont pas définies dans cette classe car elle dépend du type du média (audio ou video).

Méthodes de Media :

- formatDuration qui permet de formater la durée du média.

Classe Song : Hérite de Media, contient en plus un champ artist et audio où audio est un HTMLAudioElement. Méthodes de Song :

- play joue la musique
- pause met en pause la musique
- stop arrête la musique

toHTML retourne une chaîne de caractères qui contient le code HTML

Classe Video : Hérite de Media, contient en plus un champ année et video où video est un HTMLVideoElement. Méthodes de Video :

- play joue la vidéo
- pause met en pause la vidéo
- stop arrête la vidéo

toHTML retourne une chaîne de caractères qui contient le code HTML

Playlist

Cet objet contient une liste de musique ou de vidéos. Il contient aussi l'index du média qui est en cours de lecture. Méthodes de Playlist :

- play appelle la fonction play correspondant au média.
- pause appelle la fonction pause correspondant au média.
- stop appelle la fonction stop correspondant au média.

- toHTML retourne une chaîne de caractères qui contient le code HTML de chaque media.

Quiz et Question

Un quiz contient une liste de question. Le quiz contient le score, la playlist et l'index de la question. Les questions sont générées grâce au format des titres des fichiers. La réponse exacte est récupérée depuis le nom du fichier, les autre choix sont récupérés depuis une liste arbitraire présente à la fin de quiz.js. Les réponses possibles sont choisies aléatoirement.

Lors de la génération, certaines questions sont définies comme étant des blind tests.

App.js et index.html - Lecteur multimédia

Ce script crée la playlist et ajoute les détections de clique sur les boutons. Lorsque l'utilisateur charge ses musiques et/ou ses vidéos grâce aux boutons correspondants, les medias sont créés puis ajoutés dans la playlist.

Des boutons permettent de passer au media suivant, de s'arrêter ou de mettre en pause.

App2.js et quiz.html - Quiz

Ce script charge les medias définis dans le code. Il crée le quiz et l'affiche à l'écran. Des boutons permettent de changer de question. Lorsque l'utilisateur a répondu à la dernière question il peut soumettre le quiz et avoir son résultat. Les réponses correctes sont en vert, les incorrectes en rouge.

SignUp.js et signUp.html - Inscription

Ce script crée la page d'inscription. Lorsque l'utilisateur complète le formulaire correctement (bon format d'email et champs non vides) une page avec un résumé de l'inscription s'affiche.

Comment réaliser l'inscription avec Ajax

Nous pouvons réaliser ce formulaire en AJAX en utilisant un objet FormData.

```
let xhr = new XMLHttpRequest(); //permet de construire les requêtes HTTP, les envoyer et retourner les réponses
let fd = new FormData(); //contiendra les données

// Il faut ensuite mettre les données dans l'objet FormData
for (entry in data) {
  fd.append(entry, data[entry]);
}

// Il y aura ici ce qui se passe si la soumission s'est opérée avec succès
// Dans notre cas, les informations d'inscription pour l'utilisateur.
xhr.addEventListener('load', function(event) {
  alert('Ouais ! Données envoyées et réponse chargée.');
```

```
});

// Il y aura ici ce qui se passe en cas d'erreur
xhr.addEventListener('error', function(event) {
  alert('Oups! Quelque chose s\'est mal passé.');
```

```
});

// On configure la requête
xhr.open('POST', 'https://example.com/cors.php');

// On expédie ensuite l'objet FormData ; les en-têtes HTTP sont automatiquement définies
xhr.send(fd);
```

Côté serveur nous pourrions ensuite traiter les résultats et envoyer la réponse au client.