Пояснительная записка к проекту “CatMusic”

Автор проекта: Елисеев Кирилл

Этот приложение был создан для людей незнакомые с компьютером. Это актуально особенно для старых людей, впервые севшие за ПК

Функционал программы:

1. Добавление музыки

2. Создание плейлистов

3. Горячие клавиши многих функций

4. Меню Help имеющее ответ на многие вопросы

5. Создание лога всех проигранных песен

Слайдер перемотки аудиофайла реализован с помощью методов time\_music, slider2\_pressed, slider2\_released, slider2\_moved и библиотек pygame, Threarding, PyQT. Создается таймер, который выполняет метод, time\_music, поэтому реализуется плавная перемотка.

Загрузка файлов через диалог реализована с помощью метода

load\_file и библиотек PyQT, mutagen. При нажатии на вкладку Add file появляется диалог, в котором можно выбрать файл или несколько файлов. Далее метаданные обрабатываются с помощью библиотеки mutagen и загружаются в базу данных с помощью методов класса DataBase.

Мой проект сделан не в одном файле, как обычно, а структурирован по нескольким папкам и файлам.

Структура моего проекта:

1. main.exe
2. main.py
3. readme.docx
4. requirements.txt
5. Img
   1. back.png
   2. channels4\_profile.jpg
   3. next.png
   4. Play\_OFF.png
   5. Play\_ON.png
   6. volume.png
   7. volume\_off.png
6. log
   1. playing\_music\_log.dat
7. Pagecode
   1. about.py
   2. add\_playlists.py
   3. faq.py
   4. mainpage.py
   5. \_\_ init \_\_.py
8. Pages
   1. about.ui
   2. add\_playlist.ui
   3. faq.ui
   4. mainpage.py
9. Sql
   1. CatMusic.db
   2. db.py

Классы программы и их краткое описание:

1. Mainpage – реализует интерфейс главного меню

2. Ui\_Mainpage – содержит скомпилированный шаблон интерфейса главного окна

3. DropTableView– содержит класс, наследованный от QTableView, с добавлением Drag & Drop

4 DataBase– содержит клаcc с методами Базы Данных

5. AddPlayLists – реализует интерфейс окна “добавление плейлиста”

6. Faq– реализует интерфейс окна “часто задаваемые вопросы”

7. About– реализует интерфейс окна “обо мне”

Скриншот моей программы:

