



Générateur de musique interactif

Mon magasin d'instruments de musique *MusicaLau* veut toucher un plus large éventail d'acheteurs. Les instruments sont chers et prennent souvent de la place. J'aimerais pouvoir proposer une application, accessible pour des budgets plus modestes, qui permette de faire de la musique.

Cette application doit donner la possibilité de choisir l'instrument que l'on souhaite utiliser et l'afficher.

Il faudra au minimum avoir un piano, un xylophone et un « video game ».

Un seul instrument à la fois doit être affiché dans l'interface.

Une fois sélectionné, on pourra jouer de l'instrument.

En plus, il faudra qu'il y ait possibilité de choisir les options suivantes :

- **Ouvrir** : Pour ouvrir une partition de musique que l'on souhaite écouter avec l'instrument actif. (cf. exemples fournis, *mario.txt*, *bella_ciao.txt*)
- **Enregistrer** : On veut pouvoir enregistrer les notes que l'on joue dans un fichier. L'utilisateur doit pouvoir choisir le nom du fichier.
- **Retour** : Pour revenir au choix des instruments.
- **Quitter** : pour quitter l'application.

Les instruments :

- Le son émis par les instruments doit être généré par votre code.
- Pour le piano, l'utilisateur doit pouvoir choisir le nombre d'octaves qu'il souhaite utiliser (minimum 2).

Innovation :

Les éléments demandés dans ce projet ne constituent pas l'intégralité de la note. Une partie sera notée sur les apports que vous ferez (possibilité de générer aléatoirement des mélodies dans une gamme donnée, ajout d'instruments, etc...).

A vous d'être force de proposition !



★ Délivrables attendus :

- ★ Documents résultant de la conception
- ★ Application/code (sous Git à me partager dès le début du projet).
- ★ Documentation des tests
- ★ Présentation PowerPoint (soutenance)

★ Grille d'évaluation

Présentation	Qualité de la présentation : clair, compréhensible, timing respecté, support de présentation.
	Les différentes étapes d'un projet ont été suivies et sont présentées (documents à l'appui).
	Justification des choix techniques qui ont été faits.
	Répartition de la parole dans le groupe.
Démonstration	Démonstration préparée.
	Démonstration qui fonctionne.
	Est-ce que cela répond au besoin du client ?
Technique	Le code est fourni tout au long du projet : accessible via Git.
	Les fonctionnalités demandées sont présentes.
	Le code est de qualité.
	Le code est documenté.
Soft Skills	Respecter les conditions et modalités de rendu.
	Répartition/organisation du travail dans le groupe.
	Prise de recul sur le projet : esprit critique sur son travail, propositions pour la suite, analyse des décisions, etc.

Contact :
Laureen Fabre

Mon github : LaureenFabre