

Numeric Wall Documentation

Attention : l'exécutable a besoin des dossiers **Resources** et **Wall_Data** pour fonctionner.

Les Ressources :

Toutes les ressources permettant de paramétrer l'application se trouvent dans le dossier **Resources**

- Les images

Les images contenues dans le dossier **Pictures** seront affichées dans l'application du moment que leur nombre est inférieur au nombre d'entrée dans le fichier Schéma (voir après)

- Les vidéos

Les vidéos sont contenues dans le dossier **Vidéos**, elles doivent être au format **.ogg**. Seules les vidéos comportant l'extension **.ogg** seront lues par l'application

Pour convertir les vidéos il faut utiliser **VideoConvert.bat** qui convertit toutes les vidéos au format **.avi** ou **.mp4** du dossier au format **.ogg** (toutes les vidéos restent présente dans le dossier après conversion)

- Le schéma

L'organisation des images et des vidéos respectent le placement défini dans le fichier **schéma.csv**. Ce fichier se trouve dans le dossier **Schemas**.

Les numéros de 0 à N représentent les images puis les vidéos qui vont être importées dans l'application. Les images sont importés les premières puis les vidéos. Si deux valeurs ont le même nombre un message d'erreur s'affiche (**[Schema] Key already exists: {N}**)

S'il a trop d'images et pas assez de valeurs dans le fichier aucunes vidéos ne seront importées. Un **message d'erreur** s'affiche (**[Load Video] Index {N} missing in Schema**).

Un **message d'erreur** s'affiche s'il y a plus de valeurs que d'images et de vidéos. (**[Load Image] Index {N} missing in Schema**)

La valeur la plus en bas et la plus à droite définira la taille de la grille (non visible) dans lesquelles les images viendront se placer.

Attention : ce fichier doit être fermé avant de lancer l'application ! Sinon l'erreur suivante s'affiche (**[Load Schema] Error reading file: {FileName}. Does this file exist and not opened in another application?**)