



Projet Long TOB

Manuel utilisateur I1

Équipe KL1 : Baptiste CEBULA - Cyrian RAGOT - Julien GAUTHIER - Léandre LE NUULZEC - Marwane KARAOUI - Sami MOSTFA - Nell TRUONG - Victor BARILLY

28 avril 2024

Objectif du document :

Ce document a pour but de donner toutes les explications à l'utilisateur pour utiliser les fonctionnalités réalisées dans l'itération 1 de notre projet long de Technologie Objet.

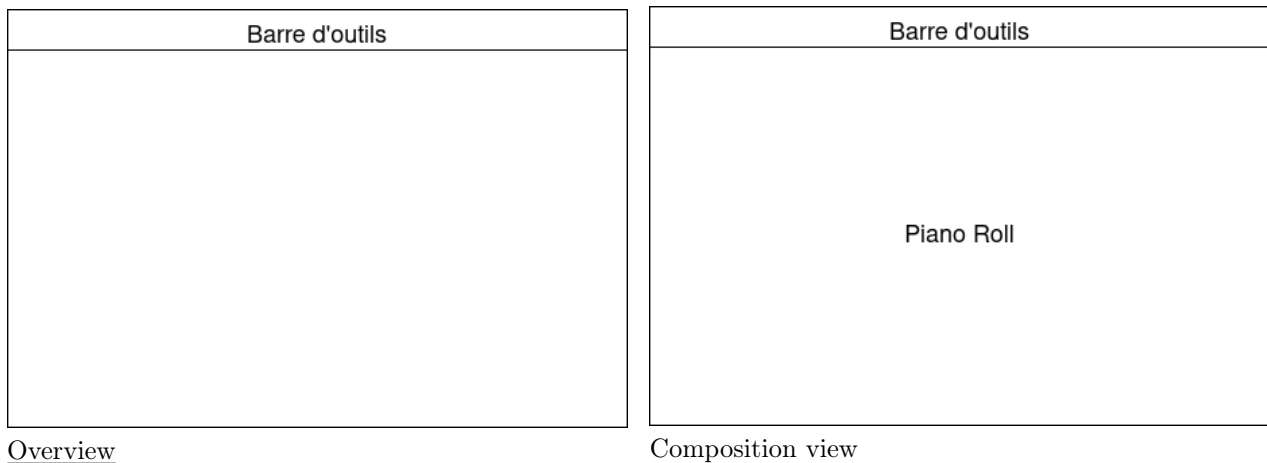
L'utilisateur a accès à deux interfaces : la vue composition qui contient une barre d'outil et le piano roll, et un piano virtuel sur lequel il peut jouer de la musique. Pour le moment, la vue composition n'est pas encore fonctionnelle mais on peut déjà jouer de la musique sur le piano virtuel.

Sommaire

1	Vue composition	2
1.1	Barre d'outils	2
1.2	Piano roll	3
2	Piano virtuel fonctionnel	3
3	Conclusion	4

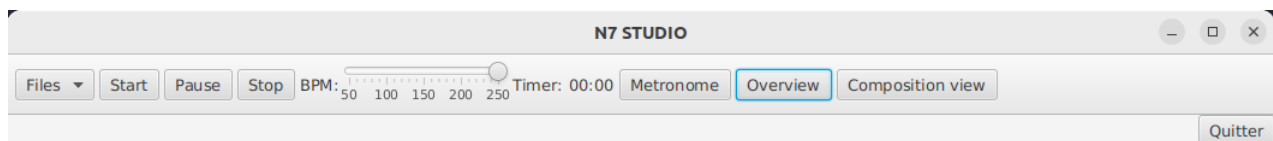
1 Vue composition

Cette partie de l'application (figure de droite) contient la barre d'outils et le piano roll comme préalablement présenté dans les fonctionnalités de l'application. La partie overview (figure de gauche) sera réalisée une prochaine itération car ce n'est pas la plus indispensable.



1.1 Barre d'outils

Cette partie de l'application regroupe plusieurs boutons. Pour le moment, les boutons sont cliquables mais ne réalisent aucune action.



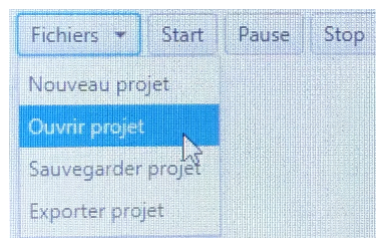
Voici le détail de l'utilisation des boutons :

- *Files* : menu déroulant défini plus tard
- *Start* : une fois cliqué, le bouton reste en surbrillance tant que l'on ne clique pas sur *Pause* ou *Stop*. Au lancement de l'application ce bouton n'est pas en "position cliqué".
- *Pause* : une fois cliqué, le bouton reste en surbrillance tant que l'on ne clique pas sur *Play* ou *Stop*. Au lancement de l'application ce bouton n'est pas en "position cliqué".
- *Stop*
- *BPM* : "BPM" sera écrit sans être cliquable. A gauche de cela un curseur sera positionné avec une échelle entre 50 et 250. Un changement de la position du curseur entraînera l'écriture dans la console de la nouvelle valeur du curseur.
- *Timer* : juste écrit de manière fixe pour l'instant. Sera relié à la lecture de son dans une prochaine itération.
- *Metronome* : une fois cliqué, un message apparaît dans la console pour indiquer l'activation du métronome. Il reste en surbrillance jusqu'à ce qu'il soit cliqué de nouveau, ce qui affiche dans la console la désactivation du métronome. Au lancement de l'application ce bouton n'est pas en "position cliqué".
- *Overview* : une fois cliqué, le bouton reste en surbrillance jusqu'à ce que le bouton *Composition view* est cliqué. Au lancement de l'application ce bouton est en "position cliqué".
- *Composition view* : une fois cliqué, le bouton reste en surbrillance jusqu'à ce que le bouton *Overview* est cliqué. Au lancement de l'application ce bouton n'est pas en "position cliqué".

Le menu déroulant du bouton *File* contient les entrées suivantes dans cet ordre :

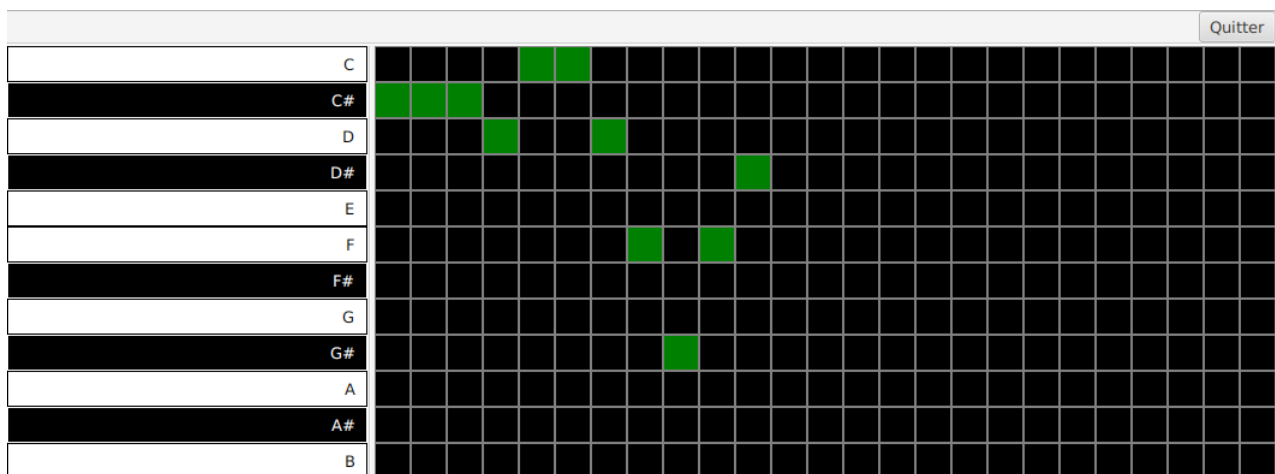
- Nouveau projet
- Ouvrir projet
- Sauvegarder projet

— Exporter projet



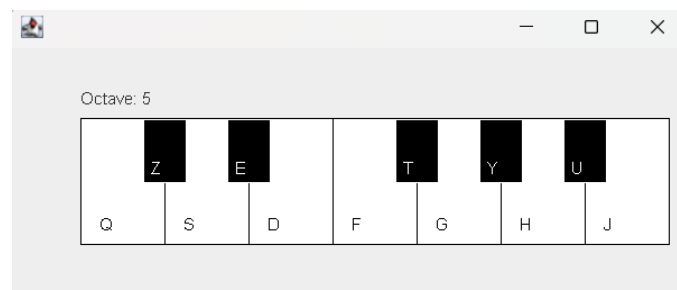
1.2 Piano roll

Dans cette partie, l'utilisateur peut seulement composer des notes au piano mais ces dernières ne sont pas encore jouées réellement. Les touches du piano sont affichées sur la partie gauche du piano roll. Le nom des touches du piano est affiché sur chaque touche en anglais. Une grille est affichée sur la partie droite du piano. Les lignes de cette grille correspondent aux notes du clavier. Les cases de cette grille sont cliquables. Cliquer sur l'une de ces cases rend son fond vert et cela signifie qu'elle pourra être jouée lors du lancement du morceau (partie pas encore fonctionnelle).



2 Piano virtuel fonctionnel

Cette partie est indépendante de la vue d'ensemble présentée précédemment mais permet de jouer réellement sur un piano virtuel. Dans ce piano virtuel, chaque touche du clavier représente une note (elles sont disposées de manière à simuler un piano sur le clavier).



- Do : Q
- Do dièse : Z
- Ré : S
- Ré dièse : E
- Mi : D

- Fa : F
- Fa dièse : T
- Sol : G
- Sol dièse : Y
- La : H
- La dièse : U
- Si : J

On peut passer à l'octave supérieure en utilisant la touche "+" et on passe à l'octave inférieure en utilisant la touche "-".

3 Conclusion

En conclusion, à la fin de cette première itération, l'utilisateur de notre logiciel peut interagir avec une première vue d'ensemble qui contient la barre d'outils et le piano roll, mais sans générer de sons. Néanmoins, il peut déjà jouer de la musique sur le piano virtuel présenté dans la partie **2**.