



---

# Projet Long TOB

## Manuel utilisateur I2

*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 les itérations 1 et 2 de notre projet long de Technologie Objet.

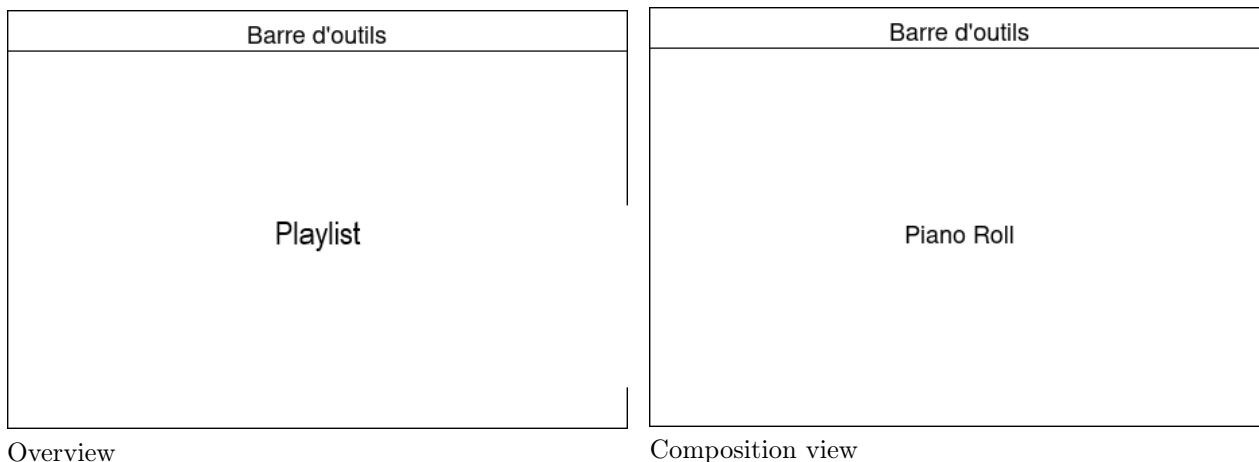
L'utilisateur a accès à deux interfaces : la vue composition qui contient une barre d'outil et le piano roll, et la vue générale qui contient la playlist et également la barre d'outils.

Sommaire

<b>1</b>	<b>Vues</b>	<b>2</b>
1.1	Barre d'outils . . . . .	2
1.2	Piano roll . . . . .	3
1.3	Playlist . . . . .	3
<b>2</b>	<b>Piano virtuel fonctionnel</b>	<b>4</b>
<b>3</b>	<b>Conclusion</b>	<b>4</b>

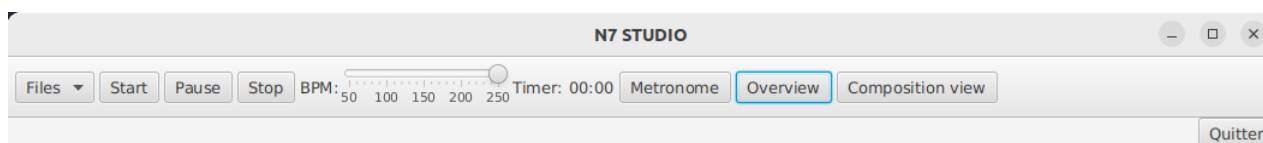
# 1 Vues

Les deux vues de l'application, la vue générale et la vue composition, permettent à l'utilisateur d'accéder aux différents éléments de l'application. Voici les éléments actuellement développés :



## 1.1 Barre d'outils

Cette partie de l'application regroupe plusieurs boutons. Pour le moment, les boutons sont cliquables mais seuls les boutons de changement de vue remplissent leur fonction.

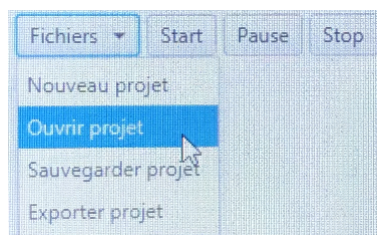


Voici le détail de l'utilisation des boutons :

- *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 subrillance 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".

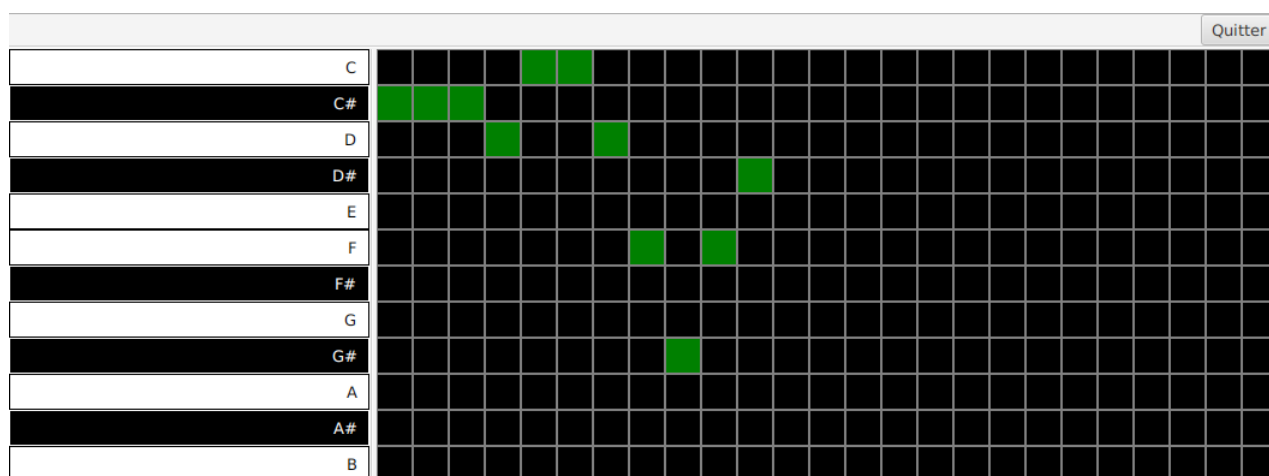
Le menu déroulant du bouton *File* contient les entrées suivantes dans cet ordre :

- Nouveau projet
- Ouvrir projet
- Sauvegarder projet
- Exporter projet



## 1.2 Piano roll

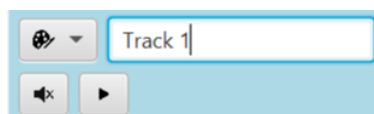
Dans cette partie, l'utilisateur peut seulement composer des notes au piano mais ces dernières ne sont pas encore jouées réellement. Les touches du piano sont affichées sur la partie gauche du piano roll. Le nom des touches du piano est affiché sur chaque touche en anglais. Une grille est affichée sur 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).



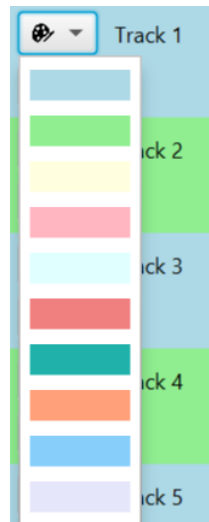
## 1.3 Playlist

Actuellement, seule la partie paramètres des pistes de la playlist est développée. Celle-ci est composée d'un nom, d'un bouton de changement de couleur et de boutons "Mute" et "Play Solo".

Il est possible de changer le nom de la piste en cliquant sur le nom, changeant le texte puis en appuyant sur la touche "Entrée". Voici à quoi ressemble le nom de la piste lorsqu'il est éditable :

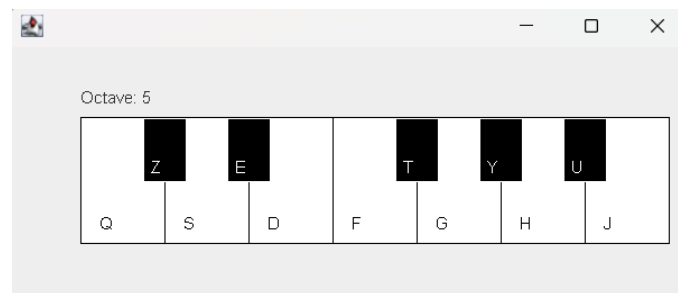


On peut également changer la couleur de la piste parmi une liste de couleurs prédéfinies. Il suffit pour cela de cliquer sur le bouton de changement de couleur puis de cliquer sur la couleur de son choix. Voici la liste des couleurs disponibles :



## 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 disposés 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.