

Objectif du Rapport :

Ce rapport a pour but de présenter les tâches que j'ai réalisé lors de la première itération de notre projet de logiciel de musique. Il documente également l'avancement de ces tâches, les défis rencontrés, et esquisse les actions prévues pour la prochaine itération.

Tâches réalisées et avancement :

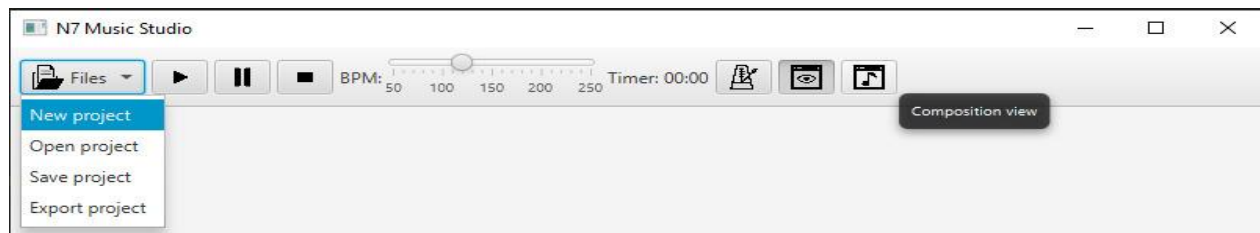
Je me suis occupé du développement de l'interface graphique de la barre d'outils pour notre logiciel de musique. Nous avons choisi **JavaFX** comme outil principal pour la création de nos interfaces en raison de sa flexibilité et de sa richesse en fonctionnalités.

J'ai débuté par me former de manière autonome sur **JavaFX** pour maîtriser la manipulation des interfaces graphiques.

Suite à cette phase d'apprentissage, j'ai conçu la classe **Tool_Bar**, qui incarne la barre d'outils dans notre application. Cette barre d'outils intègre tous les éléments nécessaires à notre logiciel.

J'ai veillé à ce que les togglebottons 'Overview' et 'Composition View' soient complémentaires, c'est-à-dire qu'un seul puisse être actif à la fois, et j'ai programmé l'application pour que la vue d'ensemble soit activée par défaut au lancement.

Après avoir établi les bases de la barre d'outils, j'ai cherché à améliorer l'esthétique des boutons en intégrant des icônes fournies par Baptiste Cebula, contenues dans le dossier 'icons'.



Difficultés rencontrées :

1. **Maîtrise de JavaFX** : Appréhender les bonnes pratiques, les packages à importer, et les méthodes appropriées a été complexe.
2. **Positionnement et configuration des composants** : Ajuster avec précision les positions des boutons et les graduations du Slider BPM a présenté des défis techniques.
3. **Intégration des images** : La gestion des chemins d'accès et l'organisation des dossiers pour l'intégration des icônes ont été particulièrement problématiques.

À venir pour la deuxième itération :

1. Lier les boutons aux actions dédiées pour qu'elles soient fonctionnelles, ainsi que lier le Timer à la playlist pour le rendre dynamique.
2. Développer les autres interfaces graphiques de notre logiciel, à savoir le browser et le mixer.
3. Assurer la cohérence entre les interfaces et les actions réalisées.