**DOCUMENT DE**

**SYNTHESE**



**Sujet**

**S22 : Réalisation d’une interface graphique**

**pour un logiciel de traitement vidéo**

Tuteur :

OUNI Slim

Membre de l’équipe du projet :

DA SILVA CARMO Alexandre

PALMIERI Adrien

HUBLAU Alexandre

CHEVRIER Jean-Christophe

Groupe :

S3B

Ce document réunit :

La liste des fonctionnalités

Les maquettes

Les diagrammes de cas d’utilisation

Les diagrammes de classes

Déposé sur le dépôt bitbucket le 09/12/2018

**SOMMAIRE**

0) INTRODUCTION

0.1) SUJET DU PROJET

0.2) CHOIX DE CONCEPTION

0 .3) QUELQUES PRECISIONS

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

1) LISTE DES FONCTIONNALITES

1.1) GROUPE DE FONCTIONNALITES : « VIA LA FENETRE D’OUVERTURE »

1.2) GROUPE DE FONCTIONNALITES : « VIA LA FENETRE DE TRAITEMENT »

1.2.1) MENUS

1.2.2) PANELS BIBLIOTHEQUES

1.2.3) BIBLIOTHEQUES VERS CHRONOLOGIES

1.2.4) PANEL CHRONOLOGIES

1.2.5) PANEL BARRE DE LECTURE

1.2.6) PANEL VIDEO

1.3) GROUPE DE FONCTIONNALITES : « VIA LA FENETRE DE CONVERSION »

1.3.1) MENUS

1.3.2) PANEL BIBLIOTHEQUE

1.3.3) PANEL « RESUME »

1.3.4) PANELS PARAMETRES DU FICHIER

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

2) MAQUETTES DES FENTRES DU LOGICIEL

2.1) PREMIER POTOTYPE ET REFLEXIONS

2.2) MAQUETTE DE LA FENETRE DE TRAITEMENT

2.2) MAQUETTE DE LA FENETRE DE CONVERSION

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

3) DIAGRAMMES DE CAS D’UTILISATION

3.1) DIAGRAMME DE CAS D’UTILISATION D’OUVERTURE DU LOGICIEL

3.2) DIAGRAMME DE CAS D’UTILISATION TRAVAILLER DANS LE MODE TRAITEMENT

3.2.1) DIAGRAMME DE CAS D’UTILISATION TRAVAILLER DANS LES BIBLIOTHEQUES

3.2.2) DIAGRAMME DE CAS D’UTILISATION TRAVAILLER DANS LES CHRONOLOGIES

3.3) DIAGRAMME DE CAS D’UTILISATION TRAVAILLER DANS LE MODE CONVERSION

3.3.1) DIAGRAMME DE CAS D’UTILISATION TRAVAILLER DANS LA BIBLIOTHEQUE

3.3.2) DIAGRAMME DE CAS D’UTILISATION TRAVAILLER SUR UN FICHIER

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

4) PROGRAMMATION : DIAGRAMMES DE CLASSES ET FONCTIONNEMENT

4.1) PROGRAMMES FEDERATEURS

4.1.1) DIAGRAMME DE CLASSES

4.1.2) DESCRIPTION DU FONCTIONNEMENT

4.1.2.1) Main

4.1.2.2) OpeningWindow

4.1.2.3) ProcessingPanel

4.1.2.4) ConversionPanel

4.2) PACKAGE files

4.2.1) DIAGRAMME DE CLASSES

4.2.2) DESCRIPTION DU FONCTIONNEMENT

4.2.2.1) SelectedFile

4.2.2.2) SettingsFile

4.2.2.3) ProcessedFile

4.3) PACKAGE ffmpeg\_tools

4.3.1) DIAGRAMME DE CLASSES

4.3.2) DESCRIPTION DU FONCTIONNEMENT

4.3.2.1) FfmpegRuntime

4.3.2.2) UserRequests

4.3.2.3) SystemRequests

4.4) PACKAGE tools

4.4.1) DIAGRAMME DE CLASSES

4.4.2) DESCRIPTION DU FONCTIONNEMENT

4.4.2.1) TemporaryFilesManager

4.4.2.2) Id Séquence

4.4.2.3) TemporaryFilesFilter

4.4.2.4) DirectoryAbsentException

4.5) PACKAGE gui\_processing

4.5.1) DIAGRAMME DE CLASSES

4.5.2) DESCRIPTION DU FONCTIONNEMENT

4.5.2.1) ConversionPanel

4.5.2.2) Conversion Model

4.5.2.3) VUES ET CONROLEURS

4.5.2.3.1) LibraryView et LibraryController

4.5.2.3.2) VideoView et VideoController

4.5.2.3.3) PlaybackBarView et PlaybackBarController

4.5.2.3.4) TimelineView et TimelineController

4.5.2.3.5) GeneralKeyBoardController

4.6) PACKAGE gui\_conversion

4.6.1) DIAGRAMME DE CLASSES

4.6.2) DESCRIPTION DU FONCTIONNEMENT

4.6.2.1) ConversionPanel

4.6.2.2) Conversion Model

4.6.2.3) VUES ET CONROLEURS

4.6.2.3.1) LibraryView, et LibraryController

4.6.2.3.2) GeneralKeyBoardController

4.6.2.3.3) SummaryView

4.6.2.3.4) TabsView, SoundSettingsPanel, et VideoSoundSettingsPanel

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**5) EVALUATION DES RISQUES**

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

6) CONCLUSION

0) INTRODUCTION

*0.1) SUJET DU PROJET*

On rappelle que le sujet de notre projet consiste en la réalisation d’une interface graphique. Cette interface graphique a pour mission d’adapter FFmpeg un logiciel de montage vidéo, utilisable qu’en ligne de commande. Le but principal est de **rendre accessible FFmpeg aux utilisateurs non informaticiens**, peu coutumier de l’invite de commande sous Windows, du terminal sous Linux, ou même de tout type de **Shell** (= interpréteur en ligne de commandes).

*0.2) CHOIX DE CONCEPTION*

Nous avons choisi d’utiliser comme technologie le langage informatique JAVA. FFmpeg étant codé en C, nous ne pourrons pas communiquer directement avec ses librairies. Ce pourquoi nous aurons des classes java réalisant un **« interfaçage » entre notre logiciel et FFmpeg** (**Cf Package ffmpeg\_tools**).

Notre logiciel sera découpé en plusieurs packages. Et dans chaque package, des **patrons de conception** seront utilisés. Ces patrons de conception seront adaptés aux fonctionnalités des classes en cause**.** Principal but recherché : **établir une architecture logicielle cohérente et logique, avoir un code factorisé, éviter toute redondance dans les programmes, temps d’exécution optimal, économie de la mémoire.**

Un choix a été réalisé dans notre équipe de projet, nous avons choisis de réaliser tout le code du logiciel en **ANGLAIS**. Enfin… On parle essentiellement ici des **noms des classes, des méthodes et des attributs**, qui seront donc écrits en anglais.

*0.3) QUELQUES PRECISIONS*

Des maquettes de l’interface graphique seront présentés plus tard dans le document, on tient à préciser que ce sont les **composants graphiques** qu’il faut retenir. En effet les thèmes, les couleurs choisis ici ne sont pas définitif. **Les thèmes et autres petits détails seront peut-être modifiés plus tard, au gré de nos envies et de nos préférences**.

Ensuite, des diagrammes de classes seront présentés par la suite. Nous nous devons de préciser quelques détails. Il est possible lors de la programmation concrète du logiciel que nous rajoutions des **méthodes internes** (méthodes déclarées en private) pour factoriser le code, ou même que nous rajoutions des **classes**, ou des **exceptions personnalisées** (Classes héritant d’Exception ou même de Throwable). Soyons honnête nous avons pu oublier certains détails, ou même certains détails améliorant le codage du logiciel, c’est humain… **Il y aura donc peut-être au cours des étapes suivantes de l’étude du logiciel, des modifications minimes des diagrammes de classes**.

Les maquettes, les diagrammes de cas d’utilisation, et les diagrammes de classes sont – vous allez le voir - plutôt conséquents. Nous vous conseillons donc d’en plus de les regarder sur ce document de consulter les répertoires suivants du dépôt :

s3b\_s22\_chevrier\_dasilvacarmo\_hublau\_palmieri\doc\etape\_2\maquettes\

s3b\_s22\_chevrier\_dasilvacarmo\_hublau\_palmieri\doc\etape\_2\ diagrammes\_de\_\_cas\_d\_utilisation\

s3b\_s22\_chevrier\_dasilvacarmo\_hublau\_palmieri\doc\etape\_2\ diagrammes\_de\_classes\

s3b\_s22\_chevrier\_dasilvacarmo\_hublau\_palmieri\doc\etape\_2\autres\

Ainsi vous pourrez voir les images en grand format.

Dernière chose, nous nous sommes centrés sur la réalisation de diagrammes de classes, car ils nous semblaient être les diagrammes les plus adaptés pour concrétiser ou nous voulons allés avec ce projet.

LISTE DES FONCTIONNALITES

Ci-dessous la liste des fonctionnalités de l’interface, triées par groupes et sous-groupe de fonctionnalités. Nous tenons à préciser que cette liste est seulement **énumérative.** C’est à dire qu’elle se contente de nommer les fonctionnalités et ne les explique pas en détail. Les détails du fonctionnement des fonctionnalités, cela sera approcher avec les diagrammes de cas d’utilisation, puis développer avec les diagrammes de classes auxquels seront ajoutés des descriptions. Pour le moment on se contente d’énumérer les fonctionnalités.

ATTENTION ! Dans la fenêtre de traitement, on entend par fichier : fichier vidéo ou fichier audio ou encore fichier image, tandis que dans la fenêtre de conversion, on entend par fichier : fichier vidéo, ou fichier audio. La fenêtre de conversion ne prend pas en compte les fichiers image.

* 1. GROUPE DE FONCTIONNALITES : « VIA LA FENETRE D’OUVERTURE »
* afficher une fenêtre de chargement
* afficher une fenêtre de choix du mode d’utilisation
* démarrer une fenêtre de traitement
* démarrer une fenêtre de conversion
  1. GROUPE DE FONCTIONNALITES : « VIA LA FENETRE DE TRAITEMENT »

1.2.1) MENUS

afficher les menus dans une barre de menus

**Menu Fichier**

* commencer un nouveau projet
* passer en en mode conversion
* quitter
* exporter un traitement
* exporter et convertir un traitement
* choisir un format de sortie
* enregistrer un traitement
* charger un traitement
* enregistrer une image extraite
* afficher **certains** fichiers (choisis par le système) récemment importés lors d'une précédente session de travail
* charger **un** fichier récemment importé lors d'une précédente session de travail

**Menu Bibliothèques**

* importer **un** fichier multimédia dans les bibliothèques
* importer **plusieurs fichiers multimédias d’un même dossier** dans les bibliothèques
* supprimer un ou plusieurs fichiers sélectionnés dans une bibliothèque
* vider toute la bibliothèque multimédia
* vider toute la bibliothèque audio
* vider toute la bibliothèque vidéo
* vider toute la bibliothèque image

**Menu Chronologies**

* ajouter **un ou des** fichiers sélectionné(s) d’une bibliothèque dans la ou les chronologie(s) correspondante(s)
* supprimer **un** fichier sélectionné dans la chronologie
* couper **un** fichier sélectionné dans la chronologie (dépend de la position du curseur)
* zoomer sur la chronologie
* dézoomer sur la chronologie

**Menu Vidéo**

* lire la vidéo
* mettre en pause la vidéo
* extraire l’image actuelle de la vidéo
* pivoter la vidéo de 90°
* pixeliser la vidéo

1.2.2) PANELS BIBLIOTHEQUES

* supprimer **un ou plusieurs** fichiers sélectionnés (touche suppr)
* défiler sur une des bibliothèques (barre de scroll)
* sélectionner un ou des fichier(s) multimédia (clic souris + touche control enfoncée)
* sélectionner un ou des fichier(s) vidéo (clic souris + touche control enfoncée)
* sélectionner un ou des fichier(s) audio (clic souris + touche control enfoncée)
* sélectionner un ou des fichier(s) image (clic souris + touche control enfoncée)
* changer de bibliothèque en changeant d’onglet (exemple : passer de l'onglet bibliothèque image à bibliothèque vidéo.

1.2.3) BIBLIOTHEQUES VERS CHRONOLOGIES

glisser un ou des fichier(s) importé(s) de la bibliothèque vers la chronologie (ce qui permet d’ajouter des fichiers dans la chronologie)

1.2.4) PANEL CHRONOLOGIES

* afficher les chronologies
* défiler sur la chronologie (barre de scroll)
* sélectionner **un** fichier et en même temps mettre à jour la position du curseur au point du clic
* supprimer un fichier de la chronologie (touche suppr)
* couper (raccourcir) un fichier (touche c (c pour “cut” : couper))

1.2.5) PANEL BARRE DE LECTURE

* afficher la barre de lecture et le bouton play/pause
* activer la lecture de la vidéo
* mettre en pause la vidéo
* se déplacer dans la vidéo (aller à un moment précis de la vidéo)

1.2.6) PANEL VIDEO

* afficher la vidéo
* lire la vidéo de manière fluide (environ 25 frames/secondes)
* lire la vidéo de manière ralentie (nombre de frames/secondes < 25)
* mettre en pause
* rogner une vidéo graphiquement dessus

1.3) GROUPE DE FONCTIONNALITES : « VIA LA FENETRE DE CONVERSION »

1.3.1) MENUS

afficher les menus dans une barre de menus

**Menu Fichier**

* importer un fichier
* importer plusieurs fichiers d’un même dossier
  + afficher **certains** fichiers (choisis par le système) récemment importés lors d'une précédente session de travail
* réimporter des fichiers précédemment importés
* vider la bibliothèque
* passer en mode traitement
* quitter

**Menu Profils**

* charger un profil
* enregistrer un profil
* supprimer un profil

**Menu Option**

* choisir un répertoire de sortie

**Bouton** convertir une vidéo

1.3.2) PANEL BIBLIOTHEQUE

* afficher la bibliothèque des éléments à convertir sous forme de liste
* supprimer le fichier sélectionné (touche suppr)

1.3.3) PANEL « RESUME »

afficher les informations principales sur la vidéo sélectionnée dans la bibliothèque

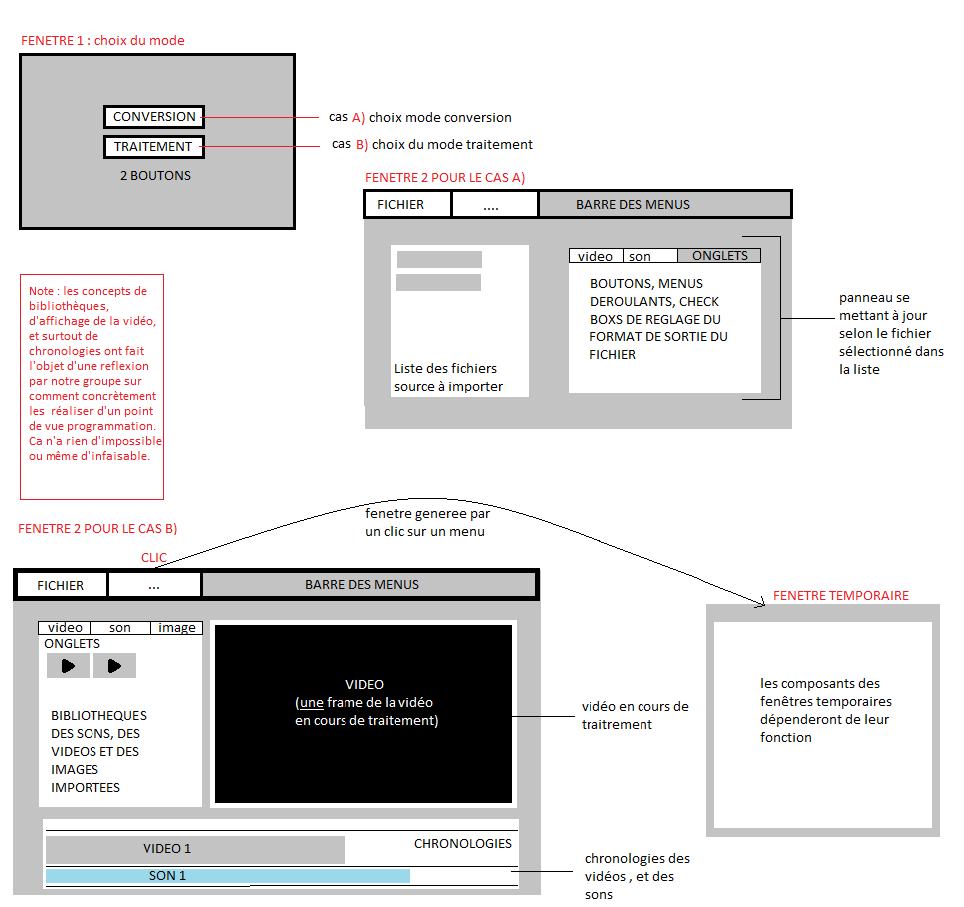
1.3.4) PANELS PARAMETRES DU FICHIER

* afficher les paramètres du fichier
* modifier les codecs audio/vidéo en sortie
* modifier la taille/qualité du média en sortie (Note : cela est fait en utilisant des profils qui modifient automatiquement les autres paramètres de sortie)
* modifier le bitrate audio/vidéo en sortie
* modifier le taux d’échantillonnage audio en sortie
* modifier le nombre d’images par secondes de la vidéo en sortie (FPS)k
* modifier le nombre de canaux audio en sortie
* modifier le volume audio en sortie
* changer la résolution d’une vidéo en sortie
* extraire le son d'une vidéo
* ajouter des sous-titres à la vidéo

2) MAQUETTES DES FENTRES DU LOGICIEL

2.1) PREMIER POTOTYPE ET REFLEXIONS

Avant d’arriver à des maquettes concrètes, nous avions réalisés une première maquette ambiguë de ce que nous attendions de notre interface. Elles montrent les éléments principaux que nous souhaitons mettre en place. La voici :



Il faut retenir de cette première maquette ambiguë une chose essentielle : notre programme génère au début une fenêtre d’**OUVERTURE** qui permet de choisir le mode d’utilisation. L’utilisateur choisit soit le mode **CONVERSION**, soit le mode **TRAITEMENT**. Selon le mode choisi, l’interface générée est différente. Le reste est sans importance pour cette maquette, car nos points de vue ont évolué depuis cette maquette. Nous vous demandons donc de ne pas considérer cette maquette comme une maquette de référence, mais comme une simple première approche. Pour les détails des composants graphiques des fenêtres, cela est davantage visible sur les maquettes suivantes.

2.2) MAQUETTE DE LA FENETRE DE TRAITEMENT

Voici une suite de maquettes présentant la fenêtre de traitement.

2.2) MAQUETTE DE LA FENETRE DE CONVERSION