

Rapport Itération 2

Lescot Alexandre

May 12, 2025

Au cours de cette itération, j'ai principalement travaillé sur la mise en place de la structure de la timeline. J'ai créé les fichiers correspondants ainsi que les attributs et les fonctions de base nécessaires à son fonctionnement. Ce travail a été accompagné d'une modélisation sous forme de diagramme UML, visible ci-dessous (Figure 1).

J'ai également intégré la timeline à l'interface graphique via un fichier FXML, en ajoutant notamment la possibilité d'ajouter visuellement des pistes (tracks) à l'aide de la fonction `addTrack` dans le contrôleur associé.

Par la suite, je me suis concentré sur le développement de la classe `PreviewEngine`, qui est responsable de l'aperçu en temps réel de la timeline lors de la lecture. Le concept repose sur le préchargement des différentes vidéos et le basculement dynamique entre les sources pendant la lecture. Bien que l'implémentation soit encore en cours, il est d'ores et déjà possible d'enchaîner plusieurs vidéos. J'ai également mis en place une pipeline `GStreamer` capable de gérer dynamiquement ces transitions.

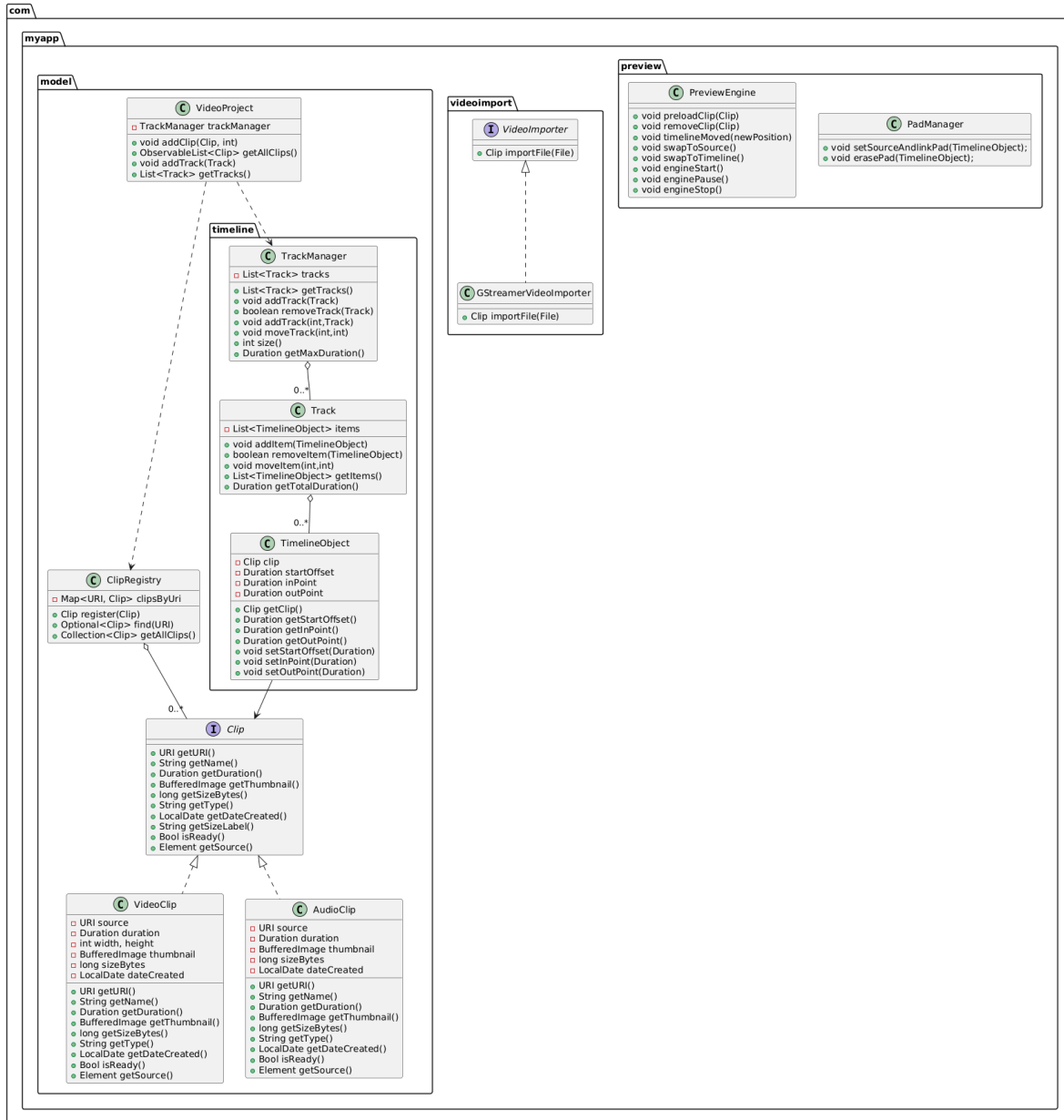


Figure 1: Diagramme UML provisoire