

LECTEUR MP3

1 Généralités

Constituer un dossier de 5 ou 6 airs musicaux en mp3, si possible, du domaine public. **Renommer** chaque air, titre1, titre2, titre3, etc., et chaque fois **noter** bien (papier) son titre, son auteur et sa durée. Le lecteur pourra appeler chaque titre, écrire son nom et son auteur, sa durée, sa progression en temps et par jauge. Il pourra régler le volume et la balance, arrêter l'air, passer au suivant ou au précédent, mettre en pause.

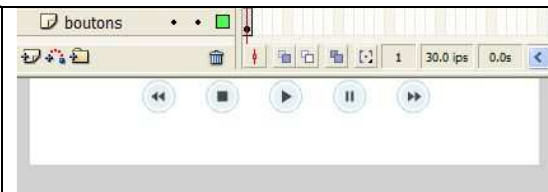
Dans cet exemple, les temps sont donnés en millisecondes. **Rechercher** à titre d'exercice personnel, la programmation pour les afficher en minutes et secondes. **Composer** également un habillage en s'inspirant de l'autre exemple que je donne (fichier swf).

2 Séquence générale unique

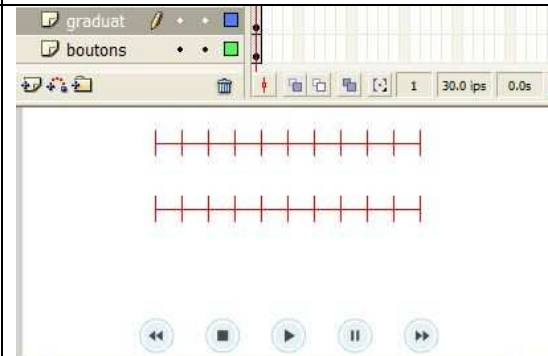
Taille du document : 400 x 400 pix. Couleur d'arrière plan : blanc. Cadence : 30 im/s.

Enregistrer sous : Documents/Fla et nom lecteurmp3

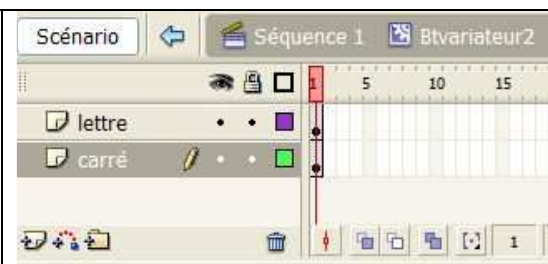
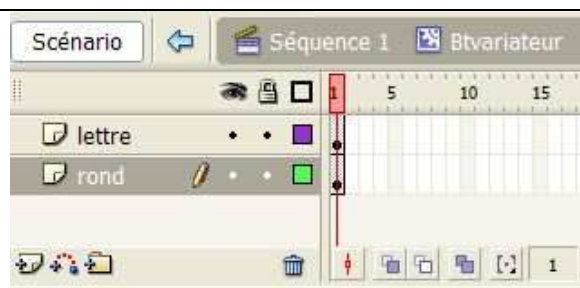
Sur le calque 1 renommé « boutons », **placer** les boutons de lecture. Pour cela, **aller** à Fenêtre/Bibliothèques communes/Boutons. Clic droit sur « playback flat »/Développer le dossier. **Glisser déposer** sur la scène, les boutons flat blue back, stop, play, pause, forward.



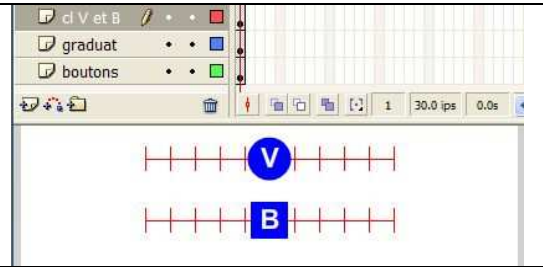
Insérer un nouveau calque. **Renommer** le « graduations ». **Tracer** un segment horizontal rouge (L= 200). **Centrer** le horizontalement et Y=250. **Tracer** un petit segment vertical rouge (H=20). **Placer** le à l'extrémité gauche du segment horizontal donc à (100 ; 250). **Dupliquer** plusieurs fois le segment vertical et créer la graduation décimale. **Sélectionner** et **grouper**. **Dupliquer** la graduation et **placer** cette 2^{ème} graduation à (200 ; 200).



Créer 2 **clips** l'un « Btvariateur » et l'autre « Btvariateur2 ».

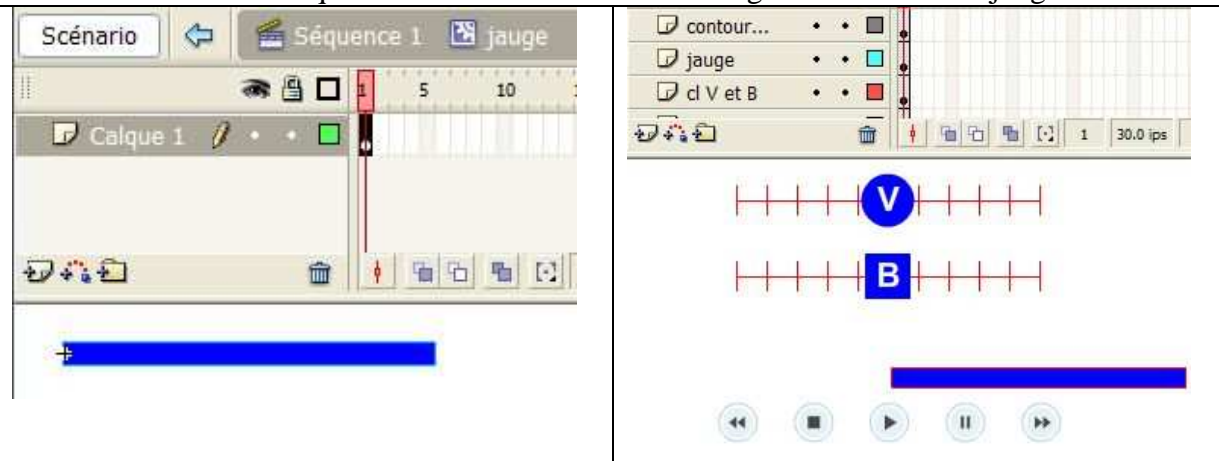


Insérer un nouveau calque. **Renommer** le « cl V et B ». De la bibliothèque **glisser déposer** ces 2 clips sur ce calque en (200 ; 250) et (200 ; 200). **Ecrire** les noms d'occurrence respectivement variateurV et variateurB qui régleront le volume et la balance.



Créer un nouveau clip « jauge ». Dimensions : (L ; H) = (192 ; 12). **Revenir** à la séquence et **insérer** un nouveau calque « jauge ». **Glisser déposer** de la bibliothèque le clip « jauge ». **Ne pas oublier d'écrire** son nom d'occurrence « jauge ».

Insérer un nouveau calque « contour » et **dessiner** en rouge le contour de la jauge.



Insérer un nouveau calque. **Renommer** le « texte_dyn ». **Dessiner** 5 cartouches de texte dynamique.

Multiligne, centré, variable: titre_airEnCours
Cliquer sur afficher bordure (avant var :).

Var = affichageVariateurV

Var = affichageVariateurB

Gauche : Var = duree ; Dr : Var = positionson

3 Le Script.

Dans la séquence, insérer un nouveau calque. Renommer le « scripts ». Ouvrir l'éditeur ActionScript et commencer à taper le code suivant.

```

2 //Initialisation de la jauge
3 jauge._xscale=0;// largeur de la jauge à zéro
4
5 //Création de la liste des titres
6 titres= []; // au lieu des 2 crochets on peut mettre new Array
7 // Entrée des titres
8 titres[0]="Arnaud Lamure. Aidez moi. Domaine public";
9 titres[1]="Cocks in hell. Depresik. Domaine public";
10 titres[2]="Arnaud Lamure. Anakatala. Domaine public";
11 titres[3]="Peps. Le dormeur du val. Domaine public";
12 titres[4]="Arnaud Lamure. Porté par le temps. Domaine public";

```

Remarques : Ecrire les renseignements de vos airs choisis. L'indexation des éléments d'un tableau commence toujours à zéro.

```

18 airEnCours=1;//initialisation de la variable airEnCours
19 maMusique= new Sound();// déclaration de l'objet son
20 //création de la fonction musique suivante
21 fonction musiqueSuivante() {
22
23     if (airEnCours==titres.length) {
24         airEnCours=1;
25     }else{
26         airEnCours++;
27     }
28     joueMusique();
29 }

```

Remarques : Les lignes manquantes sont attribuées à d'autres titres.
Lignes 23 à 29 : si airEnCours est égal à 5 (longueur du tableau), alors on passe à 1, sinon on incrémente (ajoute 1). On active la fonction joueMusique créée plus loin.

```

30 //création de la fonction musique précédente
31 fonction musiquePrecedente() {
32     if (airEnCours==1) {
33         airEnCours=titres.length;
34     }else{
35         airEnCours--;
36     }
37     joueMusique();
38 }

```

Remarques : Je vous laisse comprendre.

```

39 //fonction joueMusique
40 function joueMusique(){
41     jauge._xscale=0;//largeur de la jauge à 0
42     maMusique.stop();//arrêt musique avant chargement d'un titre
43 /*chargement du titreairEnCours.mp3 (dans notre cas airEncours
44 de 1 à 5), pris dans le dossier Morceaux2. 0 est une valeur booléenne
45 (ou false) demandant que le fichier soit complètement chargé avant
46 d'être joué.On peut mettre 1 (ou true) pour que l'air soit joué en
47 streaming,c'est à dire au fur et à mesure du chargement, mais la durée du
48 morceau ne sera pas donnée et la jauge ne fonctionnera pas convenablement
49 */
50     maMusique.loadSound("Morceaux2/titre" + airEnCours+".mp3",0);
51 /*après chargement total( évalué par onLoad), durée totale du titre,
52 démarrage
53 */
54     maMusique.onLoad = function() {
55     duree=maMusique.duration/1000;//durée de l'air
56     maMusique.start();
57 /*par setInterval,la fonction affichageinfoson déclarée plus loin
58 va s'effectuer tous les dixièmes de seconde(100 ms)
59 */
60     lancer=setInterval(affichageinfoson,100);
61     titre_airEnCours=titres[airEnCours-1];//ne pas oublier que le 1er
62 //élément d'un tableau est indexé à zéro(d'où -1)
63     en_pause=false;//en_pause prendra la valeur false quand la musique
64 //est jouée et true quand la musique n'est plus jouée.On aura des
65 //compléments d'explications avec le code sur le bouton pause.
66     }}
67 // Création fonction pour affichage progression et jauge
68     function affichageinfoson(){
69         positionson=maMusique.position/1000;//ce qui a été joué du titre
70         //en temps
71         jauge._xscale = (maMusique.position/maMusique.duration)*100;
72         }//pour la progression en taille de la jauge
73 // curseur de volume
74     variateurV.onPress = function() {
75     this.startDrag(false, 100, 200, 300, 200);//le drag est imposé sur
76 //le segment horizontal de (100;200) à (300;200).De plus false
77 //conserve la distance du clip avec le pointeur, alors que true ajuste
78 //le centre du clip sur le pointeur

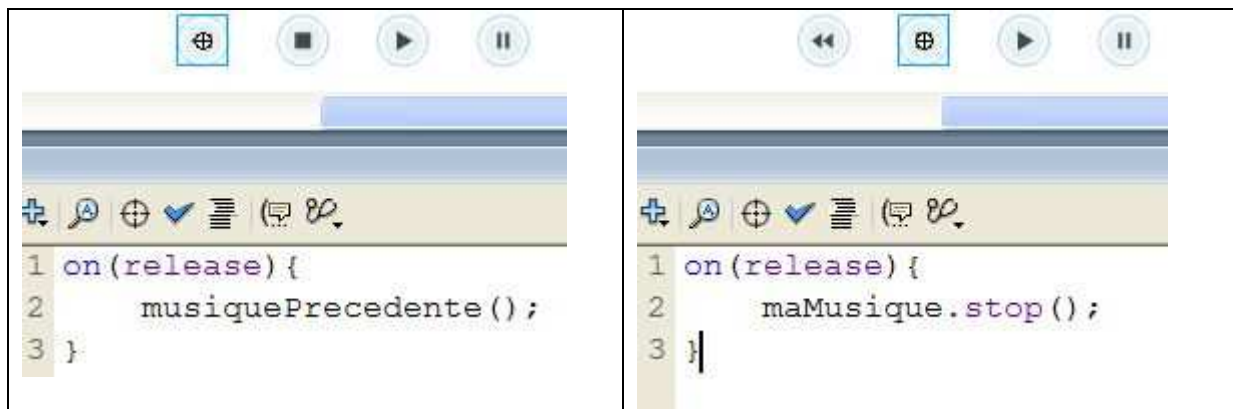
```

```

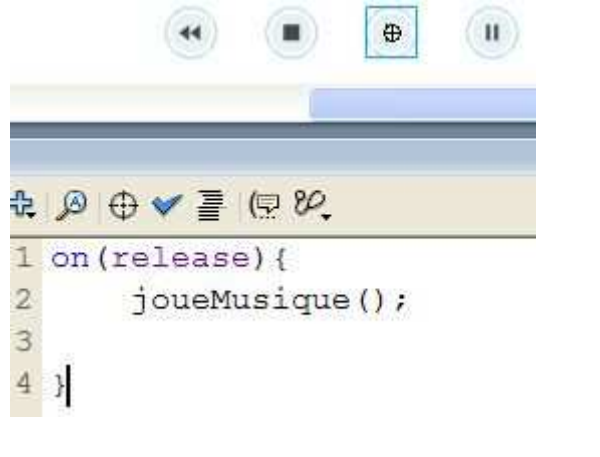
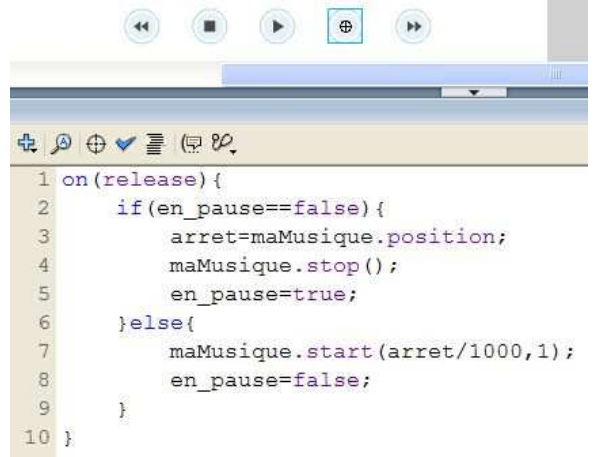
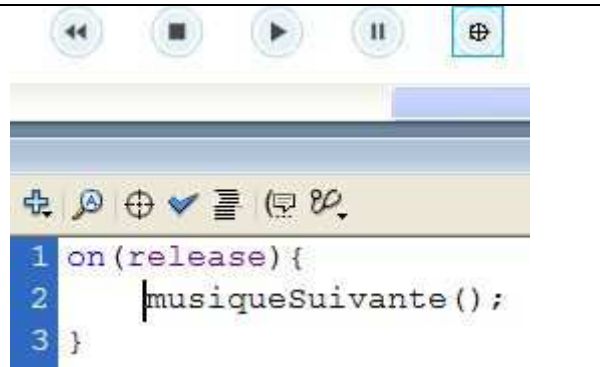
79     this.onMouseMove = function() { //gestionnaire de mouvement en fonction
80     //de la souris
81         valeurVariateurV = Math.round((this._x-100)/2); //variation de 0
82         //à 100 (le clip variateurV(désigné par this) se déplace de 100
83         //à 300)
84         affichageVariateurV = valeurVariateurV;
85         maMusique.setVolume(valeurVariateurV);
86     };
87 };
88 variateurV.onRelease = variateurV.onReleaseOutside=function () { //arrêt du
89 //glissement du variateur quand on relâche le pointeur au dessus ou hors du
90 //variateur
91     stopDrag();
92     delete this.onMouseMove; //destruction du gestionnaire de mouvement
93 };
94 // curseur de balance
95 variateurB.onPress = function() {
96     this.startDrag(false, 100, 250, 300, 250);
97     this.onMouseMove = function() {
98         valeurVariateurB = Math.round((this._x-200)*1); //variation de -100 à
99         //100 sur une graduation de 200
100     affichageVariateurB = valeurVariateurB;
101     maMusique.setPan(valeurVariateurB);
102 };
103 };
104 variateurB.onRelease = variateurB.onReleaseOutside=function () {
105     stopDrag();
106     delete this.onMouseMove;
107 };
108 // actions à effectuer après lecture du son
109 maMusique.onSoundComplete= function(){
110
111     clearInterval(lancer);
112     jauge._xscale=0;
113     duree="---";
114     positionson="---";
115 }

```

3 Les scripts sur les boutons.



The image shows two side-by-side screenshots of the Flash IDE interface, specifically the timeline and actions panel. Both screenshots show a button with a play icon selected, and the 'on(release)' event is being edited. The left screenshot shows the script '1 on(release) { 2 musiquePrecedente(); 3 }'. The right screenshot shows the script '1 on(release) { 2 maMusique.stop(); 3 }'.

| | |
|---|---|
|  <pre> 1 on(release){ 2 joueMusique(); 3 4 } </pre> |  <pre> 1 on(release){ 2 if(en_pause==false){ 3 arret=maMusique.position; 4 maMusique.stop(); 5 en_pause=true; 6 }else{ 7 maMusique.start(arret/1000,1); 8 en_pause=false; 9 } 10 } </pre> |
|  <pre> 1 on(release){ 2 musiqueSuivante(); 3 } </pre> | <p>Des explications orales seront données pour le bouton pause.</p> |

Remarque générale : sur internet ce lecteur fonctionnera certainement mal, puisqu'il faut attendre le chargement total du titre (mode false) pour qu'il se joue et que s'affiche sa durée avec un fonctionnement correct de la jauge.

Si on veut passer au mode streaming (true), il faut supprimer les affichages de temps et la jauge.

A expérimenter !!!