

PROPOSITION DE SUJET
PROJET TECHNIQUE DE FIN DE E3
2ème SEMESTRE 2017/2018

NOMS DES ÉLÈVES :

- | | |
|----------------------|---------------------|
| 1. LECERT Arthur | 2. SEBAN Dan |
| 3. NGOUANSAVANH Cléa | 4. VALENCE Corentin |

Application de mise en commun des goûts musicaux

MOTS-CLÉS : Application, musique, social.

DESCRIPTION DU PROJET :

Application permettant la **récolte des goûts musicaux** des invités lors d'une fête ou de tout autre évènement musical. L'application peut ainsi soit via un **mode manuel** (interface maître), orienter le "DJ" quant aux styles de musiques à choisir ou bien via un **mode automatique** sélectionner via une base de MP3 ou d'autres lecteurs de musique (Youtube, Spotify, etc..) construire une **file d'attente avec les musiques**. Le style de musique qui est utilisé peut être **valorisé** ou **sanctionné** par les invités via une interface Client (différente de l'interface maître) par un **système de like**. Nous pouvons également imaginer un système de **sondage** permettant de proposer le choix de la prochaine musique et rendant ainsi l'application plus **interactive**.

TRAVAIL À RÉALISER :

Développement d'une application composée d'une activité Maître et d'une activité cliente fonctionnant sous android et maîtrise de la technologie de communication Wi-Fi Direct (P2P).

Les fonctionnalités "Must" de l'application :

- Le mode manuel de l'application :
 - l'application Maître affiche des graphiques sur lesquels sont représentés les goûts des participants
 - l'application cliente affiche un système de like
- communication des goûts des participants en réseau (Wi-Fi Direct donc en P2P) entre le téléphone et sauvegarde des goûts sur le téléphone

Les fonctionnalités “Should” de l’application :

- Le mode automatique de l’application
 - l’application Maître choisit automatiquement les musiques qui ont le plus de chances de plaire à la majorité
 - l’application cliente affiche ici aussi un système de like

Les fonctionnalités “Nice to have” de l’application :

- Proposition de sondage sur l’application cliente pour choisir un artiste, un genre ou une musique en particulier.
- Création d’un compte pour les utilisateurs afin de renseigner leurs goûts manuellement et les associés à leur profil dans le cloud.
- Utilisation d’un écran pour afficher la file d’attente des musiques de la soirée pour que les invités puissent voter

OUTILS MATÉRIELS / LOGICIELS SUPPORT : Android Studio, deux téléphones fonctionnant sous Android

=====

Accord du responsable de projet de fin d’année du département :

Le / / 2018