

Raconte-Moi - Feature - Fonctionnalité #367

Support des fichiers audio au format OGG

12/07/2010 21:16 - Eric Seigne

Statut:	Fixed - Corrigé - Implémenté	Début:	12/07/2010
Priorité:	Normale	Echéance:	
Assigné à:	Eric Seigne	% réalisé:	100%
Catégorie:		Temps estimé:	35.00 heures
Version cible:	0.1		
Description Par défaut QT ne sait pas utiliser autre chose que des fichiers WAV, ce qui est un peu idiot. Pour raconte-moi c'est un problème conséquent: les 1eres histoires pèsent déjà 100Mo. Sachant que du WAV -> OGG on compresse environ à un taux de 12 pour 1 il est urgent de trouver une solution.			
Demandes liées: Précède (un jour) Raconte-Moi - Feature - Fonctionnalité #381: Enregistrer le... Fixed - Corrigé - Implémenté			

Historique

#1 - 12/07/2010 21:16 - Eric Seigne

Finalement, il semblerait que <http://www.sfml-dev.org/> soit la bonne solution: multiplateforme, libre (trop même) et donc tout a fait adaptée...

#2 - 12/07/2010 21:18 - Eric Seigne

Deux tests, l'un très rapide pour linux histoire de tester le mode de fonctionnement de cette lib, puis la journée complète sous windows pour remplacer les appels de QSound par SFML.

J'ai convertis un projet de tests/démo (les trois frères) de WAV->OGG et modifié le XML correspondant. Sous windows ça marche très bien. Sous linux également, il me reste à faire le binaire linux et ensuite à tester avec OSX.

#3 - 13/07/2010 17:44 - Eric Seigne

- % réalisé changé de 0 à 70

C'est bon, nous avons une version autonome pour windows et linux qui marchent toute deux.

Reste à faire la partie OSX.

#4 - 13/07/2010 23:48 - Eric Seigne

Bonne nouvelle c'est presque facile pour OSX mise à part que je ne suis pas très bon avec cette plate-forme ...

En bref, le danger c'est qu'il faut modifier le fichier .pro pour mettre en commentaire ceci:

```
#specifique windows
#includepath += "C:\SFML-1.6\include\"
#LIBS += -L"C:\SFML-1.6\lib" \
# -lsfml-audio
```

Et ajouter cela:

```
#specifique osx
includepath += "/Users/admin/SFML-1.6/include/"
LIBS += -L"/Users/admin/SFML-1.6/lib/sfml-audio.framework/" \
-F"/Users/admin/SFML-1.6/lib/sfml-audio.framework/" \
```

Ensuite, comme je n'ai qu'un seul mac sous la main je ne peux pas tester sur un OSX "nu" si l'application marche bien ou si comme sous windows il faut fournir un certain nombre de fichiers (et lesquels).

#5 - 13/07/2010 23:49 - Eric Seigne

- % réalisé changé de 70 à 90

#6 - 15/07/2010 12:16 - Eric Seigne

Bon,
après quelques heures de galères, c'est OK pour OSX ... enfin, c'est du semi-ok, ça marche mais le framework QT est embarqué dans le paquet-application raconte-moi au lieu d'être fournis par le paquet commun. Ça viendra pour une prochaine version.

#7 - 15/07/2010 12:16 - Eric Seigne

- Statut changé de *Assigned* - *En cours* à *Fixed* - *Corrigé* - *Implémenté*

- % réalisé changé de 90 à 100