

La structure de FaustPlayground s'appuie d'une part sur la structure originelle du Web Audio Playground de Chris Wilson : <http://webaudioplayground.appspot.com/>

D'autre part, les remaniements ont abouti à une structure de telle sorte :

- Les Modules sont créés à partir d'une simi-classe appelée « NodeClass.js » et doivent appartenir à une scène.
- Une scène est une autre simi-classe appelée « SceneClass.js »
- Les interfaces des modules sont décodées et les objets graphiques créés dans faustModuleInterface.js
- Les différentes scènes et leurs objets graphiques sont décrites chacune dans un fichier du dossier « Scenes »

Le fichier Main.js est le point d'entrée du programme. La fonction d'initialisation construit les différentes scènes et conserve un tableau qui permet de passer d'une scène à l'autre simplement.