Klick auf einen der Drumpad-Buttons



Button mit der id #drumx triggert function playSample über den eventListener



Je nach id-Name wird die Variable x mithilfe des Switch-Case durch die drumnummer und deren Sound ausgegeben



Klick auf den Play-Button



durch den
eventListener
playButton wird
CheckBeat = true
ausgeführt welcher
dann zu playsample
geführt wird und den
Array abspielt.

Klick auf den Stopp-Button



durch den
eventListener
stopButton wird
CheckBeat = false
ausgeführt welcher
dann zu playsample
geführt wird und
clearInterval ausführt.



Klick auf den Aufnahme-Button



durch den
eventListener
recordBBlack wird
recordABeat = true
ausgeführt welcher
dann das array mit den
angeklickten sounds
füllt (push)



Klick auf den Random-Button



durch die Funktion playRandomSample wird eine for Schleife ausgeführt, welche 5 Random Zahlen auswählt und diese dann in den Array einführt und die Sounds wieder gibt



Klick auf den Delete-Button



Der Delete-Button sorgt dafür das der Array gelehrt wird.