Klick auf den Stopp-Button

Klick auf einen der Drumpad-Buttons

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

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

Klick auf den Delete-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 Random-Button

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

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

Klick auf den Play-Button

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

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

Klick auf den Aufnahme-Button