# Descripción General

Este módulo contiene todo el procesamiento que se realiza con una señal de audio en el sistema duetto-Sound Lab. Es un módulo independiente del sistema por lo que puede ser extendido o reutilizado fácilmente. Lo componen varios sub módulos que han sido divididos en cuanto a las funcionalidades o áreas de procesamiento más importantes.

Módulo Duetto\_Core

Documentación para el programador

# Sub-módulos

El módulo Duetto\_Core publica los siguientes módulos:

* Audio Signals 🡪 Representación de las señales de audio.
* Clasification 🡪Métodos de clasificación.
* Segmentation 🡪 Métodos de segmentación
* SignalProcessors 🡪 Procesamiento de señales
* Cursors (deprecated) Manejo de cursores

A continuación se profundizará en cada módulo.

# Módulo Audio Signals

## **Descripción General**

Este módulo define una jerarquía de clases para representar las señales de audio.

## **Clases**

1. Audio Signal 🡪 Abstracción de una señal de audio.
2. FileAudioSignal 🡪Una señal de audio procedente del sistema de ficheros.
3. WavFileSignal 🡪 Una señal de audio de tipo wav.

***\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\****

## **Clase Audio Signal**

Descripción

Esta clase representa la abstracción de una señal de audio. Encapsula las propiedades fundamentales de toda señal de audio. Se propone utilizarla como si fuera una clase abstracta y la base de la jerarquía de señales de audio.

***Variables***

1. data (array) //los datos de la señal
2. samplingRate (integer) // el sampling rate de grabación de la señal
3. bitDepth (integer) // la profundidad de bits en los datos de la señal
4. channels (integer) // la cantidad de canales que posee la señal (reservado para futuro uso)
5. playStatus (enum) //el estatus de reproducción en que se encuentra la señal. Puede tomar los siguientes valores [PLAYING, PAUSED, STOPPED, RECORDING]
6. playAudio (Object) // objeto utilizado para comunicarse con los dispositivos al reproducir y grabar
7. stream (Object) // objeto que establece un flujo de datos para la grabación y reproducción. Se utiliza estrechamente vinculado a playAudio
8. playSection (tuple3) // región que está siendo reproducida actualmente. Los valores son los índices en el array data (inicio,final,actual).
9. name (string) // el nombre de la señal

***Métodos***

1. openNew(samplingRate, duration(ms), bitDepth(integer), whiteNoise (bool) ) 🡪 genera una nueva señal de audio con las características brindadas en los parámetros.
2. resampling (samplingRate) 🡪 la señal es re muestreada al nuevo samplingRate.
3. getMaximumValueAllowed() y getMinimumValueAllowed() devuelven el máximo y minimo valor que puede contener el array data debido al bitDepth usado.
4. \_playCallback() y \_recordCallback() son dos métodos invocados por PyAudio al reproducir y Grabar respectivamente. Interaccionan con stream, playStatus, playSection.
5. generateWhiteNoise ( duration (s), begin\_at(integer) ) genera ruido blanco en la señal a partir del índice begin at por duration time en seg. begin at < data.size
6. play(startIndex (integer), endIndex(integer), speed(integer)) reproduce la señal dese el índice start hasta el end a una velocidad speed. speed está expresada en %, startIndex<= endIndex<=data.size
7. stop() detiene la señal si se estaba reproduciendo o detiene la grabación si se estaba grabando
8. pause() detiene la señal si se estaba reproduciendo.
9. record(speed (integer)) comienza la grabación de una señal con las mismas características que la actual (canales y bitDepth) pero a distinta velocidad de grabación que la actual en términos de SR. speed está expresado en %
10. toWav() devuelve una señal de audio de tipo WavAudioSignal. Este método se propone para mantener un mismo tipo de señal en el procesamiento y permitir varios tipos de señales en el sistema. El funcionamiento sería abrir la señal con la correspondiente clase de la jerarquía y luego transformarla a wav para trabajar en el sistema con un solo tipo de señales.

***Invariantes, Reglas y Convenciones***

1. playSection es una tupla de 3 valores (inicio,final,actual). inicio<= actual <= final. final <= data.size
2. playStatus = PLAYING luego de ejecutar play
3. playStatus = STOPPED luego de ejecutar stop
4. playStatus = PAUSED luego de ejecutar pause
5. playStatus = RECORDING luego de ejecutar record
6. stream = None si no se está grabando o reproduciendo

***\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\****

## **Clase File Audio Signal**

Descripción

Hereda de AudioSignal. Representa todas las señales de audio provenientes de un archivo en el sistema de ficheros. Permite mayor modularidad en el código al factorizar las funcionalidades que se realizan sobre los distintos formatos de audio provenientes del sistema de ficheros. Permite incrementar el número de formatos de audio que manipula el sistema DUETTO con gran facilidad implementando clases derivadas que abran el formato deseado. Luego se ha de implementar la transformación a señal de tipo wav como se explicó anteriormente. Puede ser extendida su definición a las señales que se ubiquen con una url. Contiene los métodos polimórficos open y save. Se propone utilizarla como si fuera una clase abstracta.

***Variables***

1. path (string) // ruta en el Sistema de ficheros que se corresponde con la ubicación de la señal.

***Métodos***

1. open(string filepath) //abre una señal proveniente del fichero ubicado en la dirección filepath
2. save (string filepath) // guarda el fichero actual en la ruta indicada.

***Invariantes, Reglas y Convenciones***

***\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\****

## **Clase Wav Audio Signal**

Descripción

Es la implementación de las señales de tipo wav que se encuentran en el sistema de ficheros. Hereda de FileAudioSignal.

***Variables***

1. ***userData (array)*** //los datos que se desean guardar dentro de la señal en disco para una próxima lectura. Puede usarse en un futuro en módulo pickle

***Métodos***

1. ***readUserChunk*** lee de un fichero abierto el chunk de datos almacenado por el sistema en un análisis previo.
2. ***open*** abre una señal de audio de tipo wav
3. ***save*** hace persistente a disco la señal analizada.
4. ***smallSignal*** devuelve una señal de tipo wav de pequeño tamaño (aprox 40 ms) que es representativa de la señal actual. Para señales menores de 100 ms se devuelve la señal completa.

***Invariantes, Reglas y Convenciones***

# Módulo Clasification

## **Descripción General**

En este módulo se definen las vías de clasificación de señales de audio implementadas. Este módulo está muy relacionado con el de segmentación. Para realizar la clasificación se procedería a segmentar la señal de audio y a los elementos detectados se le calcularían los parámetros que determine el modelo de clasificación. Posteriormente se aplicaría la clasificación a los segmentos detectados.

No hay ningún método implementado y está reservado para uso futuro.

# Módulo Segmentation

## **Descripción General**

## **Clases**

## **Clase 1**

## **…**

# Módulo SignalProcessors

## **Descripción General**

En este módulo se implementan la mayoría de las acciones de edición realizadas sobre una señal. Contiene un conjunto de clases que realizan los procesamientos. Un procesador de señales es una clase que contiene métodos que reciben una señal de audio y un intervalo y realizan modificaciones sobre los valores de la señal. No modifican el tamaño de la misma.

## **Clases**

1. SignalProcessor 🡪 Clase base de la jerarquía de procesadores de señales.
2. FilterSignalProcessor🡪 Clase que implementa filtros en el dominio de la frecuencia sobre una señal.
3. EditionSignalProcessor 🡪 Procesador de señales de edición. Permite cortar, copiar y pegar fragmentos de una señal en otra. (deprecated, se debe usar el clipboard que provee PyQt)
4. CompensationSignalProcessor 🡪 Clase que realiza la compensación de las bocinas para reproducir una señal de audio con mayor fidelidad. (deprecated, no debe encontrarse como signal processor sino como parte de audio signal)
5. CommonSignalProcessor 🡪 Clase que implementa las operaciones comunes sobre una señal. Silencio, reverse etc.

## **Clase SignalProcessor**

Descripción

***Variables***

***Métodos***

***Invariantes, Reglas y Convenciones***

***\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\****

## **Clase FilterSignalProcessor**

Descripción

***Variables***

***Métodos***

***Invariantes, Reglas y Convenciones***

***\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\****

## **Clase EditionSignalProcessor**

Descripción

***Variables***

***Métodos***

***Invariantes, Reglas y Convenciones***

***\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\****

## **Clase CompensationSignalProcessor**

Descripción

***Variables***

***Métodos***

***Invariantes, Reglas y Convenciones***

***\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\****

## **Clase CommonSignalProcessor**

Descripción

***Variables***

***Métodos***

***Invariantes, Reglas y Convenciones***

***\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\****

# Módulo Cursors

## **Descripción General**

Propone una representación de los cursores lógicos sobre una señal. Cursores de intervalo, puntuales etc. Se pretendía que fuera un complemento a la detección de elementos y parámetros. Este módulo está obsoleto y será eliminado en futuras versiones.