

Exemplarischer Ablauf anhand eines Buttons; Funktionsablauf für alle weiteren Button gleich.

```

window.addEventListener("load", function () {
  document.querySelector("#button1").addEventListener("mousedown", function () { play("kick.mp3") });
  document.querySelector("#button2").addEventListener("mousedown", function () { play("snare.mp3") });
  document.querySelector("#button3").addEventListener("mousedown", function () { play("hihat.mp3") });
  document.querySelector("#button4").addEventListener("mousedown", function () { play("F.mp3") });
  document.querySelector("#button5").addEventListener("mousedown", function () { play("G.mp3") });
  document.querySelector("#button6").addEventListener("mousedown", function () { play("A.mp3") });
  document.querySelector("#button7").addEventListener("mousedown", function () { play("C.mp3") });
  document.querySelector("#button8").addEventListener("mousedown", function () { play("laugh-1.mp3") });
  document.querySelector("#button9").addEventListener("mousedown", function () { play("laugh-2.mp3") });
});

```

Hier wird für jeden Button eine #ID festgelegt und bei dem Event „MouseDown“ soll die Funktion **Play** mit den jeweiligen Übergabeparametern (z.B. „kick.mp3“) ausgeführt werden.

```

function play(tones string): void {

```

Beim „anklicken“ des Button wird dem Parameter (hier „tones“) die jeweils hinterlegte mp3 zugewiesen.

```

var sound: HTMLAudioElement = new Audio("assets/" + tones)

```

Die Anweisung der Funktion **Play** ist nun: spiele eine Audio-Datei aus angegebener Quelle ab. Quelle hier: der Ordner assets/ plus die jeweilige mp3. (z.B. „kick.mp3“)

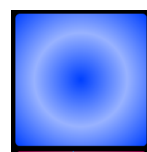
```

sound.play();

```

Tatsächliche Funktionsausführung = Audio wird abgespielt!

### Abbildung durch Flowchart



Button wird geklickt

```

function play(tones: string): void {
  var sound: HTMLAudioElement = new Audio("assets/" + tones);
  sound.play();
}

```



Sound wird abgespielt

Mit Klick auf den Button wird die Funktion „playbutton“ abgespielt, diese hat die Anweisung in einem Intervall (alle 900 ms) eine mp3-Datei aus Array abzuspielen.



```

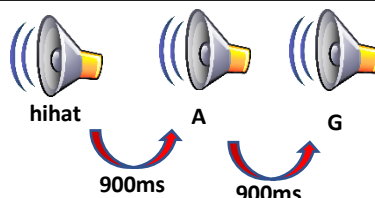
function playbutton() {
  var index: number = 0;
  setInterval(function () {
    play(sounds[index])
    index = index + 1;
  }, 900);
}

```

```

var sounds: string[] = ["hihat.mp3", "A.mp3", "G.mp3", "F.mp3", "F.mp3", "G.mp3", "C.mp3", "A.mp3", "laugh-2.mp3"];

```



Usw..

Index 0      Index 0+1 =1      Index 1+1 =2