

Project-description.

Grupp 30.

Projektbeskrivning.

Vi har valt att göra en trummaskinsapp, idén är att man med hjälp av appen skapar mönster/patterns genom att för varje puls välja vilket/vilka av de olika trumljuden som skall spelas. Grunden är ett rutnät av t.ex 4x16 knappar (om man har fyra olika ljud) som går att togglas av eller på och sedan kunna starta en uppspelning som innebär att mönstret stegas igenom och vid var och en av de 16 pulserna spelas de ljud av de fyra ljuden vars knappar är aktiva/påslagna vid just den pulsen.

Licens och motivering.

Som licens på vårt projekt har vi valt GPL. Vi valde GPL för att vi i gruppen tycker att all programvara ska vara öppen så att man som användare kan granska och modifiera källkoden.

Vi tror även att projektet har större chans att utvecklas och underhållas efter kursen då andra än vi gruppmedlemmar har möjlighet att göra detta. GPL-licensen utgör inte heller något hinder om vi skulle få till en riktigt schysst app som vi vill sälja.

Features.

- Channels, att kunna skapa kanaler som stegas igenom och spelas upp
- Spara/Ladda ett mönster (ett antal kanaler) och inställningar för uppspelning av mönstret
- BPM-kontroll, variabel uppselningshastighet
- Custom storlek på patterns
- Velocity, justerbar volym för varje "slag", för en mer dynamisk uppspelning
- Custom samples, möjligheten att ladda in egna ljud och använda sig av dessa
- Justerbar kanalvolym så att ljuden kan balanseras med varandra
- Panning, utnyttja stereo för att göra uppspelningen mer dynamisk
- Exportera ett mönster till midi
- Mute, möjlighet att tysta en kanal vid uppspelning
- Solo, möjlighet att spela en kanal utan att höra de andra

Roller.

Vi har valt att använda oss av scrum modellen med en product owner och en scrum master.

Product owner :	Daniel Fallstrand, Viktor Nilsson, Niclas Ståhl, Oscar Dragén.
Scrum Master :	Oscar Dragén.
Utvecklare :	Daniel Fallstrand, Viktor Nilsson, Niclas Ståhl, Oscar Dragén.