Function definedBeat wird durch den eventListener aufgerufen und das beat-Array wird durch die function abgespielt, inklusive der Intervall-Deklaration

Je nach id-Name wird die Variable x durch eine Nummer zwischen 0 und 8 ersetzt, was dann den jeweiligen Sound des Drumpad-Buttons aufruft

Button mit id=“#drumx“ triggert function playSample über den eventListener

Klick auf einen der Drumpad-Buttons

Klick auf Play-Button