

# Planificación de iteraciones:

## AIR MUSIC

---



Autores:

Jesús Maillo Hidalgo

Sergio González Vázquez

# Índice

---

<b>1. OBJETIVOS</b>	<b>3</b>
<b>1.1. PROPÓSITO DEL DOCUMENTO</b>	<b>3</b>
<b>1.2. PROCESO DE DESARROLLO SOFTWARE</b>	<b>3</b>
<b>2. PLANIFICACIÓN DE ITERACIONES</b>	<b>4</b>
<b>2.1. DESCRIPCIÓN</b>	<b>4</b>
<b>2.2. TABLA RESUMEN</b>	<b>6</b>

# 1. Objetivos

---

## 1.1. Propósito del documento

En el presente documento se detallará la planificación de las iteraciones que van a realizarse. Se definirá el proceso de desarrollo software así como el motivo de su elección en la sección 1.2.

## 1.2. Proceso de desarrollo software

El proceso de desarrollo se ve forzado a ser incremental llevando de forma gradual las funcionalidades de cada uno de los tres módulos anteriormente descritos en la sección 1.2.

Esto se debe a que los módulos son altamente dependientes entre sí. Aún así tienen funcionalidades claramente diferenciables y por ello constituyen módulos distintos. Para conseguir un correcto desarrollo será necesario ir produciendo en paralelo la funcionalidad de los distintos módulos.

Para dar al usuario la importancia que se merece, estará presente en cada una de las modificaciones que se realicen y será el usuario quien vaya evaluando el estado actual del software a desarrollar. La forma comúnmente utilizada para interactuar con el cliente es el uso de prototipos y por tanto será la utilizada en el proyecto.

## 2. Planificación de iteraciones

---

### 2.1. Descripción

En esta sección se detallará el contenido de cada iteración. Se realizarán un total de 3 iteraciones, las cuales irán introduciendo funcionalidad de forma gradual. Los tres módulos en los que se separa serán abordados en cada una de las iteraciones. Estos módulos son:

- Configuración de sets.
- Producción musical.
- Gestor de tracks.

#### Primera iteración:

- Configuración de sets.
  - Crear un set: podrán seleccionarse los instrumentos que se quieran incluir. Para esta iteración tan solo se podrán los predeterminados.
  - Asociación de MIDI: cambiar el sonido (archivo MIDI) a los instrumentos predeterminados.
- Producción musical.
  - Tocar los instrumentos: reproducción de los instrumentos seleccionados en el set. Para esta iteración serán el Kick & Snare, Gong y platillos.
  - Grabación de tracks: grabar un fragmento de lo que se acaba de tocar en una pista.
- Gestor de tracks.
  - Reproducir.
  - Loopear: Dejar el track reproduciéndose en bucle.
  - Parar.

#### Segunda iteración:

- Configuración de sets.
  - Crear varios sets: se añadirá la funcionalidad de tener varios set y no solo uno.
- Producción musical.
  - Nuevos instrumentos: serán introducidos en esta iteración el Theremin y el Scratching.
  - Cambio entre sets: podrán realizarse cambios entre sets de una manera cómoda y rápida.

- Loopear grabación: el fragmento que se acaba de producir podrá ser puesto en bucle, al igual que la funcionalidad anterior sobre las pistas.
- Gestor de tracks.
  - Modificación de parámetros: algunos parámetros modificables como la velocidad, el pitch, etc...
  - Cargar tracks completos: utilizar grabaciones anteriores, canciones, etc.

### Tercera iteración:

- Configuración de sets.
  - Crear nuevos instrumentos: añadir gestos para asociarlos a nuevos archivos MIDI y así crear un instrumento.
- Producción musical.
  - Optimización de gestos: afinar el reconocimiento, posibles errores, eficiencia, etc.
  - Ampliar los instrumentos: en caso de que fueran necesarios nuevos instrumentos sería el momento de añadirlos. Por ejemplo los platos de una batería.
- Gestor de tracks.
  - Añadir nuevas modificaciones a los tracks.
  - Realizar Scratching: realizarlo sobre una pista real y no un sonido artificial.
  - Permitir grabaciones de canciones.

## 2.2. Tabla resumen

---

<b>Primera iteración</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Configuración de sets.<ul style="list-style-type: none"><li>○ Crear un set.</li><li>○ Asociación de MIDI.</li></ul></li><li>• Producción musical.<ul style="list-style-type: none"><li>○ Tocar los instrumentos.</li><li>○ Grabación de tracks.</li></ul></li><li>• Gestor de tracks.<ul style="list-style-type: none"><li>○ Reproducir.</li><li>○ Loopear.</li><li>○ Parar.</li></ul></li></ul>
<b>Segunda iteración</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Configuración de sets.<ul style="list-style-type: none"><li>○ Crear varios sets.</li></ul></li><li>• Producción musical.<ul style="list-style-type: none"><li>○ Nuevos instrumentos.</li><li>○ Cambio entre sets.</li><li>○ Loopear grabación.</li></ul></li><li>• Gestor de tracks.<ul style="list-style-type: none"><li>○ Modificación de parámetros.</li><li>○ Cargar tracks completos.</li></ul></li></ul>
<b>Tercera iteración</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Configuración de sets.<ul style="list-style-type: none"><li>○ Crear nuevos instrumentos.</li></ul></li><li>• Producción musical.<ul style="list-style-type: none"><li>○ Optimización de gestos.</li><li>○ Ampliar los instrumentos.</li></ul></li><li>• Gestor de tracks.<ul style="list-style-type: none"><li>○ Añadir nuevas modificaciones a los tracks.</li><li>○ Realizar Scratching.</li><li>○ Permitir grabaciones de canciones.</li></ul></li></ul>

---

*Tabla resumen:* Se mostrará de forma esquemática los objetivos de cada iteración.