# Innere Architektur

## Überlegungen zur allgemeinen Architektur

### Events

Wir bauen unsere Architektur eventbasiert auf, da das für uns sehr komfortabel ist und wir so auf Schleifen und Sleep-Statements verzichten können. Dabei verwenden wir eigene EventArgs, die die Wartbarkeit und das Customizing vereinfachen.

### Berechnungen

Unsere Berechnungen sind in eigene Klassen gekapselt, was Korrekturen vereinfacht und duplicated Code verhindert.

### Gestenerkennung

Die Gesten werden vom Gesture-Checkers erkannt, die wiederum anhand Conditions (Gestenteilen) überprüfen, ob eine Geste erfüllt wurde.

# Äussere Architektur (API)

## Allgemeine Überlegungen

### Layers

Wir bauen unsere API in verschiedenen Layers auf, woraus der User je nach der erwünschten Komplexität entscheiden kann, welches Layer er verwenden will. Das höhere Layer bietet einen eingeschränkten Funktionsumfang, den man sehr einfach einbinden kann. Das tiefe Layer bietet Möglichkeiten eigene Gesten zu definieren oder auf Low-Level auf Eigenschaften zuzugreifen. Selbstverständlich kann man diese Layers auch kombinieren. Zum Beispiel muss sich der User nicht um die Aktivierung der Personen kümmern, kann aber dennoch eigene Gesten definieren. Oder umgekehrt.