

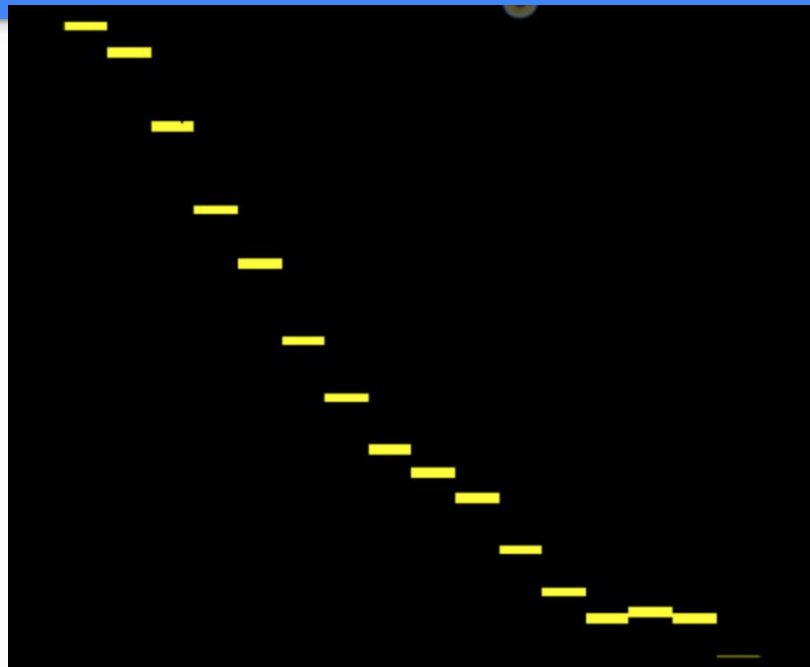
Trabalho do Grau A

Eduardo Eidelwein Berlitz

<https://eberlitz.github.io/animations/TGA/dist/>

Uses the Web Audio API

- [AnalyserNode/getByteFrequencyData](#)
- Returns an Uint8Array with the FFT



Para cada Frame

- `getFrequencyData()`
- Atualiza um histórico de 25 frames max com a diferença entre cada frame
- Gera um novo array com a soma $S[j] = f[j][i]*0.8+f[j][i+1]$,
- Pega as maiores e as menores frequências e se elas passam de um limiar de 0.8 então gera um inimigo.