
Protokoll

A16 Musik Player

Softwareentwicklung
4CHIT 2016/17

Filip Scopulovic

Note:
Betreuer: W. Rafeiner-Magor

Version 0.1
Begonnen am 30. April 2017
Beendet am 30. April 2017

Inhaltsverzeichnis

1	Einführung	1
2	Ausführung	1

1 Einführung

Das **Factory Pattern** haben wir im Unterricht besprochen und wir mussten es jetzt in einem Beispiel anwenden. In diesem Beispiel mussten wir einen Musik Player entwickeln.

2 Ausführung

Die Implementierung ohne GUI war leicht. Man musste sich in das Thema **Factory Pattern** einlesen. Nachdem man **Factory Pattern** verstanden hat, war es nicht schwer den Musikplayer zu Implementieren.

Das Auslesen der Musikdaten wurde mit `os` umgesetzt. Man hat einfach die Daten ausgelesen und dann musste man die Informationen der Musikdatei herausfinden. Dies geschah mit der Pythonlibrary `mutang`. Diese hat nämlich eine Klasse, die Informationen aus Musikdateien auslesen kann. Das Abspielen der Musikdateien war recht schwer auf **OSX** umzusetzen. Da man dabei das Modul `pyglet` benutzt hat und diese sich nicht leicht installieren konnte. Falls man das Modul mit dem `pip`-Installer installiert hat, dann musste man zudem `avbin.dll` installieren, da `pyglet` diese dynamic link library benutzt um mp3-Dateien abzuspielen. Um die stabile Version von `avbin.dll` zu installieren, musste man mit die `install.sh` von dieser dynamic link library verwenden. Nachdem dies gemacht wurde, hat Pyglet die Musikdateien abgespielt.