

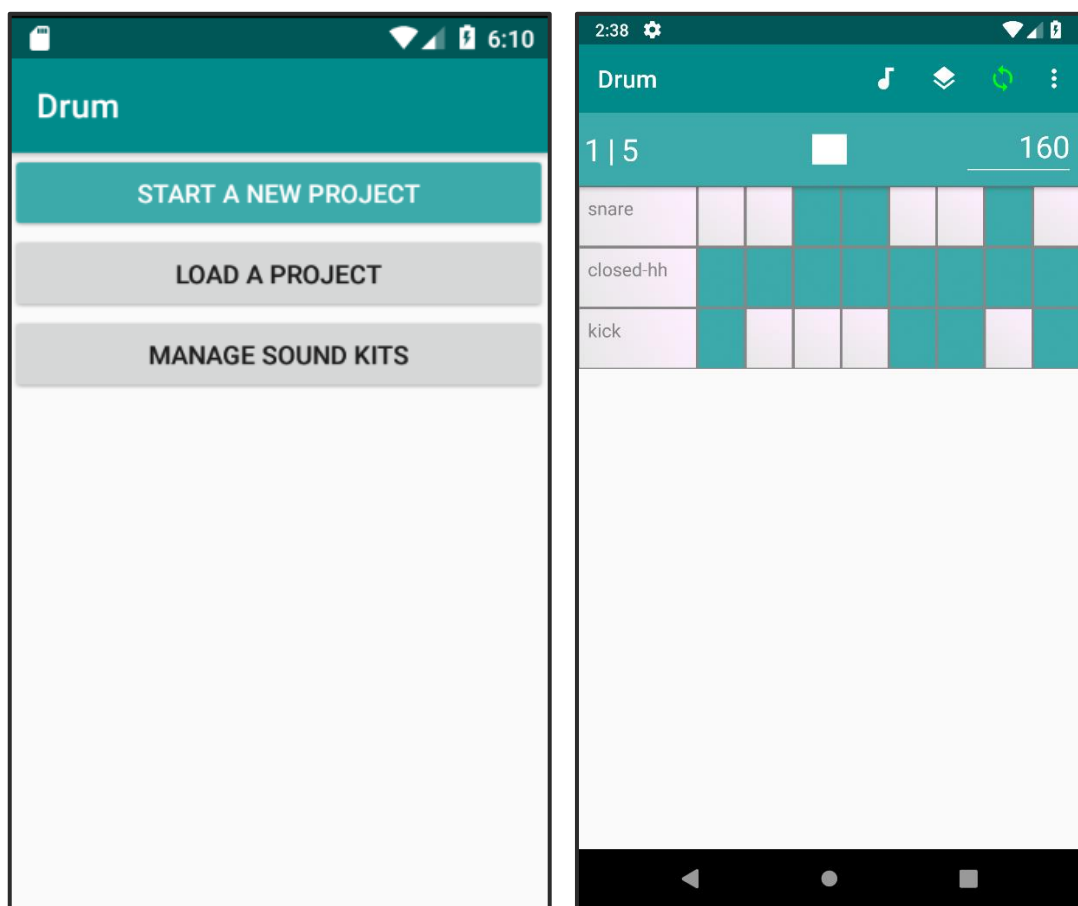
DOCUMENTATION FOR ANDROID APPLICATION

“DRUMMASCHINE”-APP

- General Description
- Key-Files
- Functions & Subroutines
- Issues
- Developer

GENERAL DESCRIPTION

Unserer „Drum Maschine“-App dient als Hilfs-Tool zur Unterstützung von Musik. Es ermöglicht dem Nutzer Verschiedene „Sound Kits“ herunter zu laden, welche diverse Schlaginstrumente enthalten. Innerhalb eines Projektes kann der Nutzer dann aus den genannten „Kits“ wählen und Tracks mit den gewünschten Instrumenten befüllen. Dadurch erhält der Nutzer verschiedenste Kombinationen aus verschiedensten Beats, mit anpassbarer Frequenz. Des Weiteren kann der Nutzer seine Projekte Abspeichern um diese später wieder verwenden zu können. Mit anderen „Sound Kits“ sollte es sogar möglich sein jegliche Instrumente zu spielen.



KEY-FILES

- Database
 - Enthält alle Dateien zur persistenten Speicherung von Projekten mittels einer Datenbank
- FileAccess
 - Enthält Datei für Input/Output-Stream zwischen Operation System und Android Appliacation
- http
 - Enthält alle Dateien die zum Download diverser „Sound kit“ benötigt werden und überwacht deren Fortschritt
- Sound
 - Playback
 - Ansammlung aller Dateien welche zur regelmäßigen Erzeugung von Sound nötig sind
 - Zusätzliche Dateien welche Schnittstelle zwischen Sound und Interface behandeln
- Track
 - Enthält alle Dateien zur Darstellung von Bars und Tracks durch Fragments
- Activities und zugehörige Interfaces sowie Adapter
 - Enthalten alle Dateien, die zur finalen Darstellung der App von Nöten sind.

FUNCTIONS AND SUBROUTINES

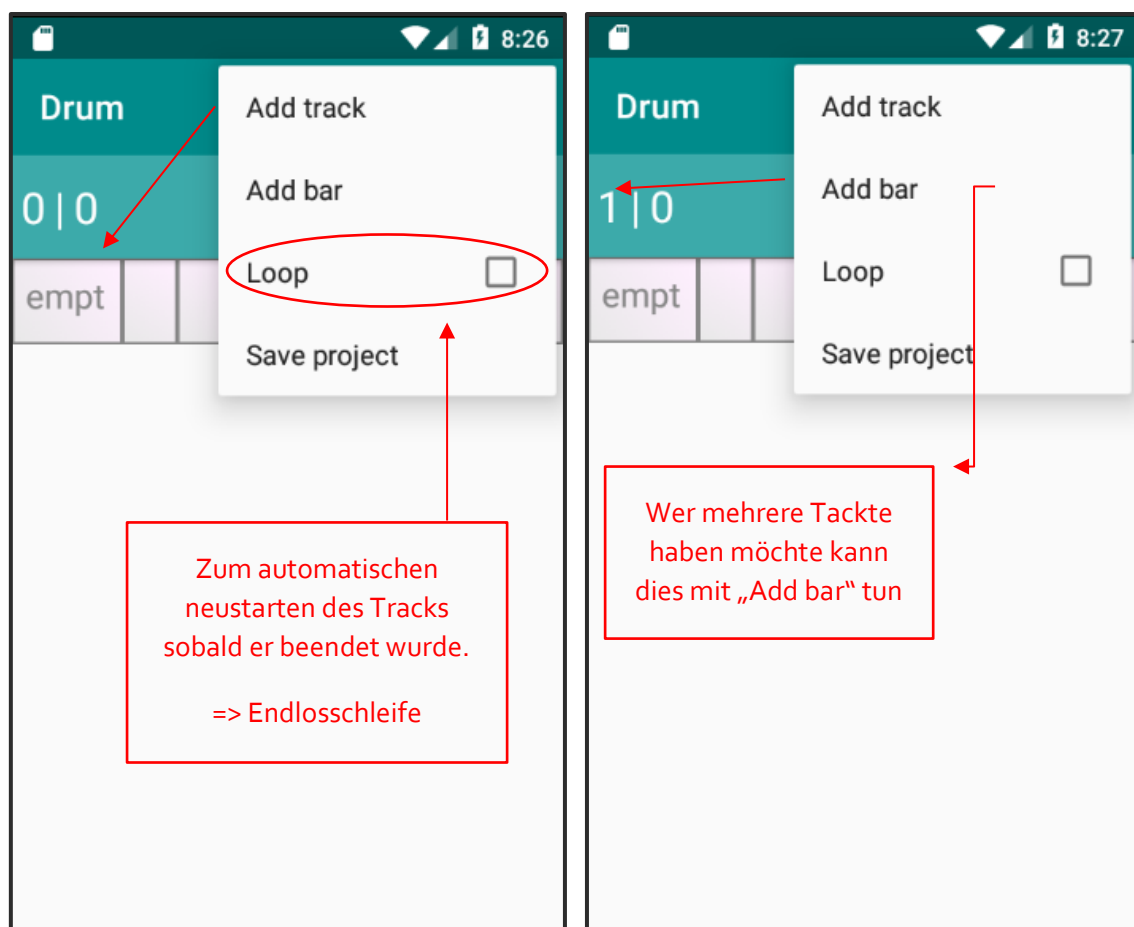
ERSTELLEN VON TRACKS UND BARS:

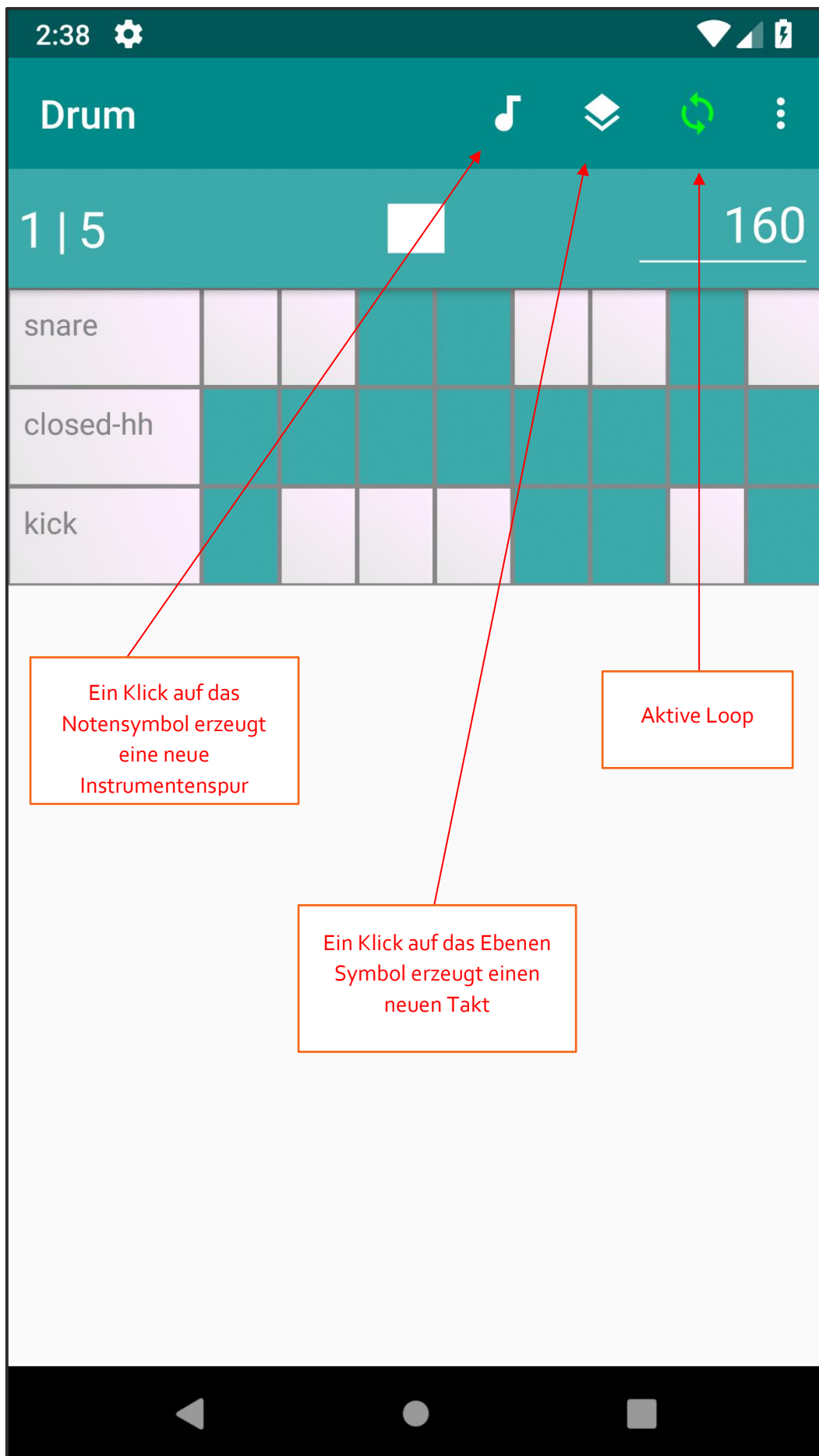
Ein Musikstück ist grundsätzlich aus zwei Komponenten aufgebaut:

- Instrumentenspuren
- Takten

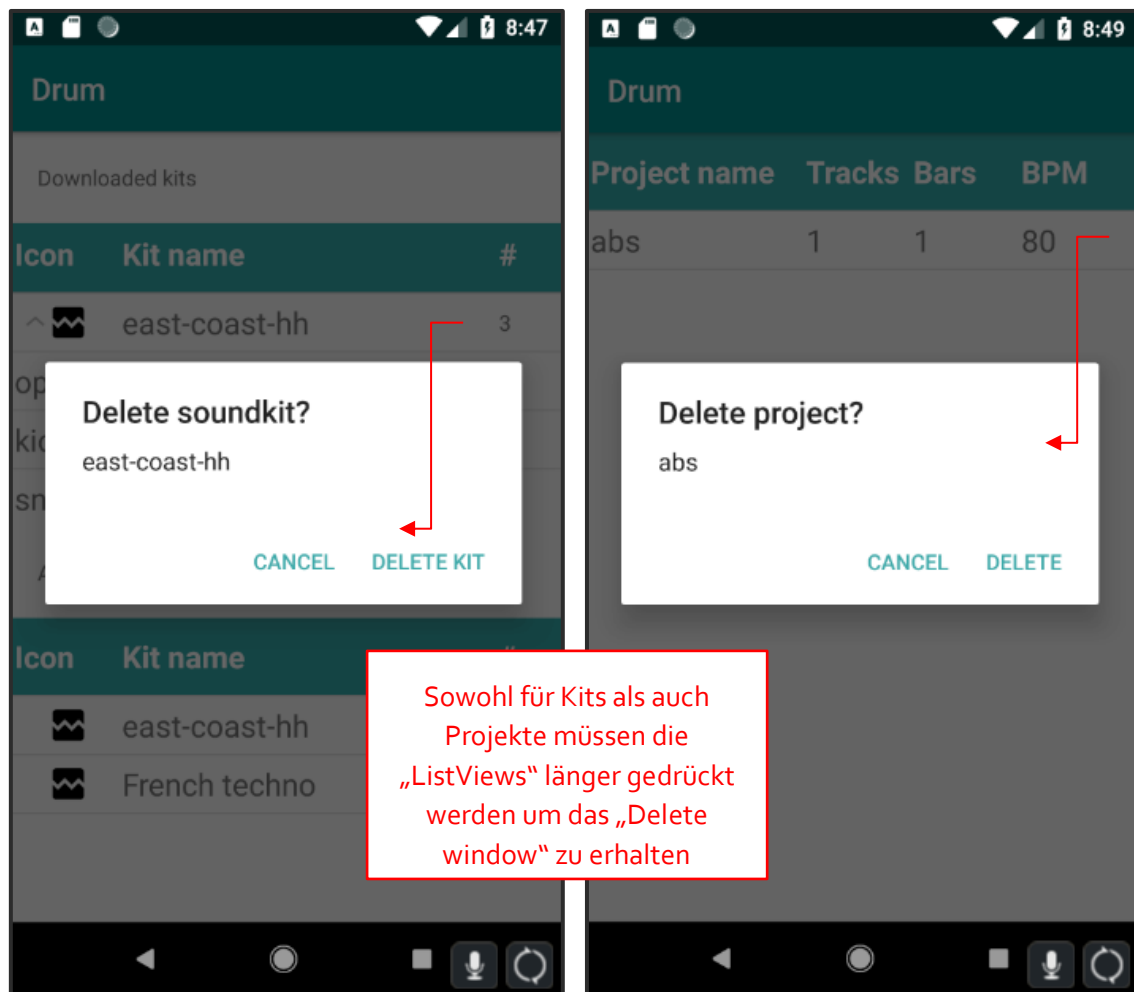
Jeder Takt besteht aus acht setzbaren Feldern (Beats). Durch Klick auf eines der Felder wird es aktiviert (Feld ist in der Primärfarbe eingefärbt) bzw. deaktiviert (Feld ist grau).

Durch Klick auf das Textfeld auf der linken Seite jeder Instrumentenspur (standardmäßig steht dort „empty“, wenn kein Instrument gewählt wurde) öffnet sich ein Dialog zur Auswahl eines Sounds / Instrumentes aus den bereits heruntergeladenen Soundpaketen. Nach Auswahl eines Sounds erscheint nun dessen Name anstelle des „empty“-Textes.





LÖSCHEN UND AUSWÄHLEN VON KITS SOWIE PROJEKTEN:

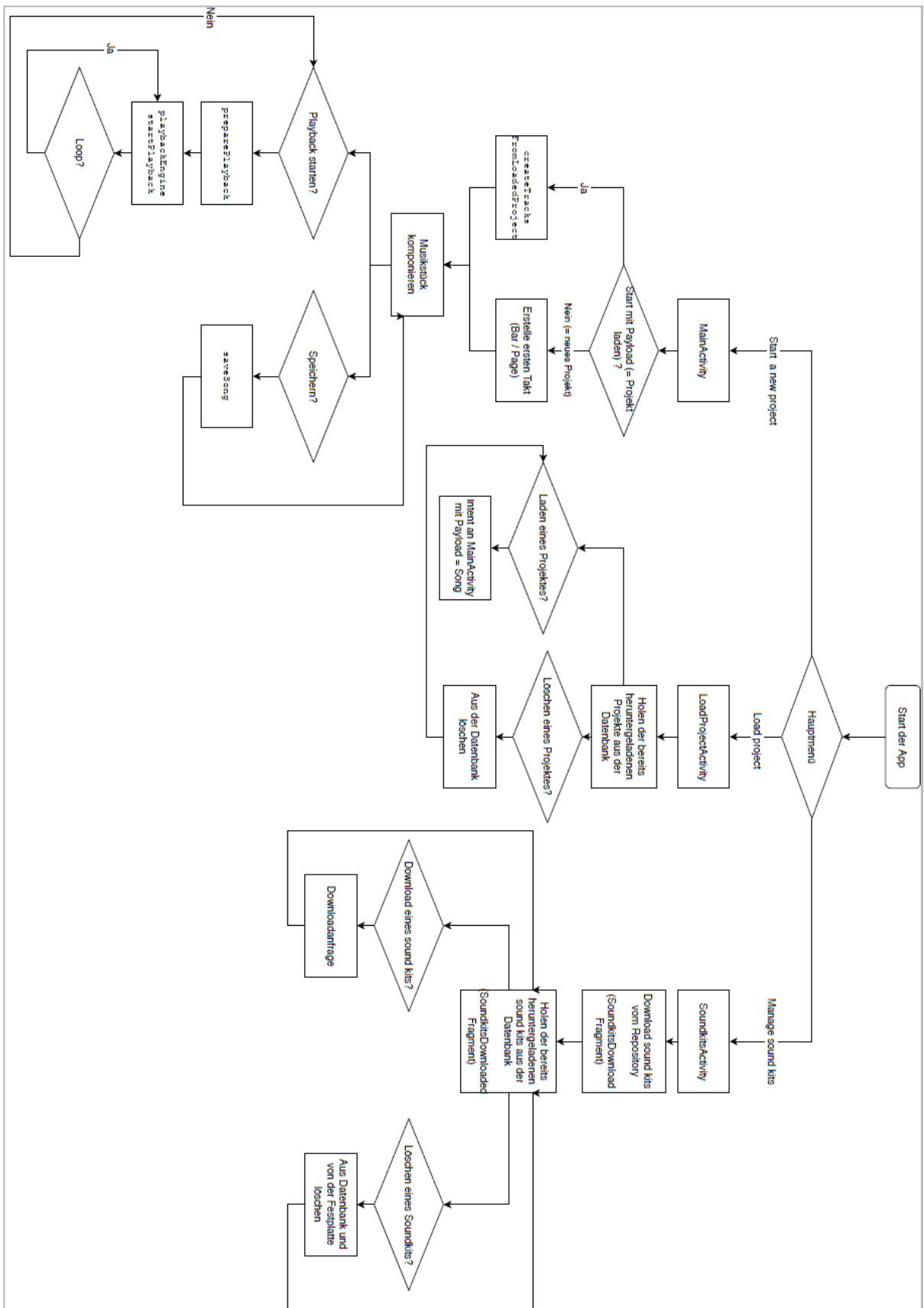


Aktionen in „ListViews“:

Die Einträge der „ListViews“ besitzen mit Ausnahme des „Available Kits“, „ListViews“ zwei grundsätzliche Aktionen.

- Auswahldialog (Download oder Laden / Auswählen) bei kurzem Klick
- Löschen bei langem Klick

APPLICATION FLOWCHART



ISSUES

Probleme die schwer zu behandeln sind und auftreten können (kannst du auch entfernen, wenn nicht nötig)

DEVELOPER

- Patrick Stadler (patrick.stadler@stud.uni-regensburg.de)
 - Interface
 - Web-Anbindung
 - Datenbank
 - Datenstruktur
- Pascal Fitzner (pascal.fitzner@stud.uni-regensburg.de)
 - Sound
 - Datenbank
 - Datenstruktur
 - Dokumentation

// Vergleiche alles nochmal mit dem Pitch den wir abgeben mussten