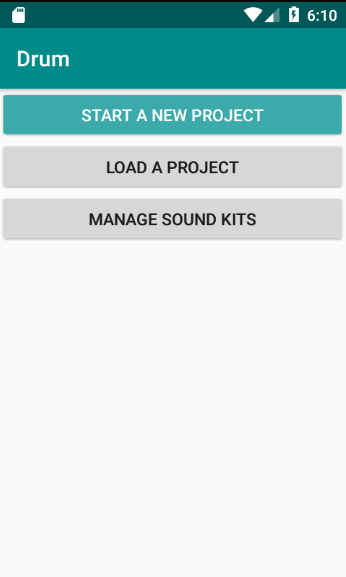
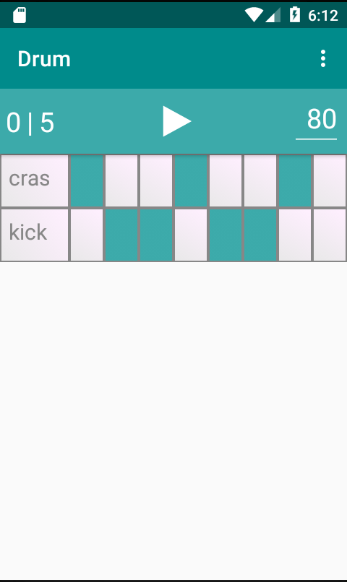
Documenation for Android APPlication

# “Drum”-App

* General Description
* Key-Files
* Functions & Subroutines
* Issues
* Developers

# General Description

*Drum* ist eine digitale Drum-Maschine. Der Nutzer kann verschiedene Soundpakete (sound kits) herunterladen, welche diverse Schlaginstrumente (Kicks, Snares und Hi-Hats) enthalten. Innerhalb eines Projektes kann der Nutzer dann aus den heruntergeladenen Sounds wählen und Lieder mit den gewünschten Instrumenten befüllen. Dadurch kann man individuelle Musikstücke komponieren und durch die große (und in Zukunft jederzeit erweiterbare) Auswahl an Sounds gibt es eine Vielzahl an Möglichkeiten. Des Weiteren kann der Nutzer seine Projekte abspeichern um diese später wieder verwenden zu können.

# 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 Subrutines

### Erstellen von Tracks und Bars:

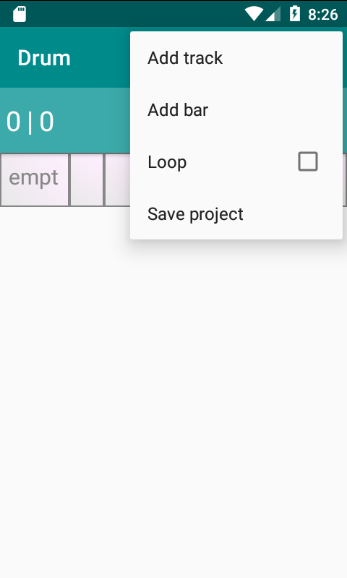
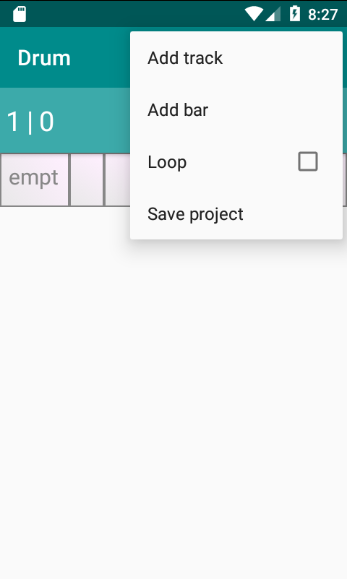
Ein Musikstück ist grundsätzlich aus zwei Komponenten aufgebaut:

- 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.

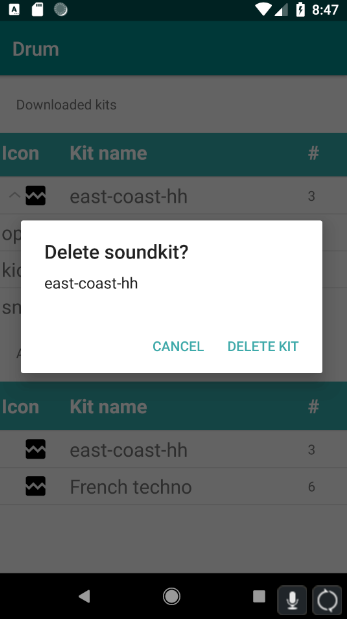
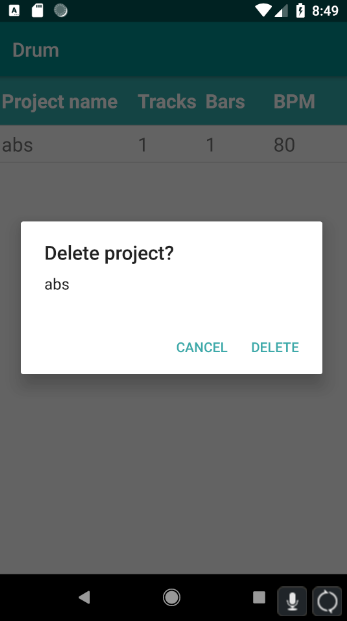
Zum automatischen neustarten des Tracks sobald er beendet wurde.

Wer mehrere Tackte haben möchte kann dies mit „Add bar“ tun

=> spielt das Musikstück Ein Klick auf das Notensymbol   
 in einer Endlosschleife erzeugt eine neue Instrumentenspur

Ein Klick auf Ebenensymbol   
 erzeugt einen neuen Takt

### Löschen von Kits und Projekten:

Sowohl für Kits als auch Projekte müssen die „Listviews“ länger gedrückt werden um das „Delete window“ zu erhalten

Aktionen in ListViews:

Die Einträge der ListViews besitzen - mit Ausnahme des *Available kits*-ListViews – zwei grundsätzliche Aktionen:

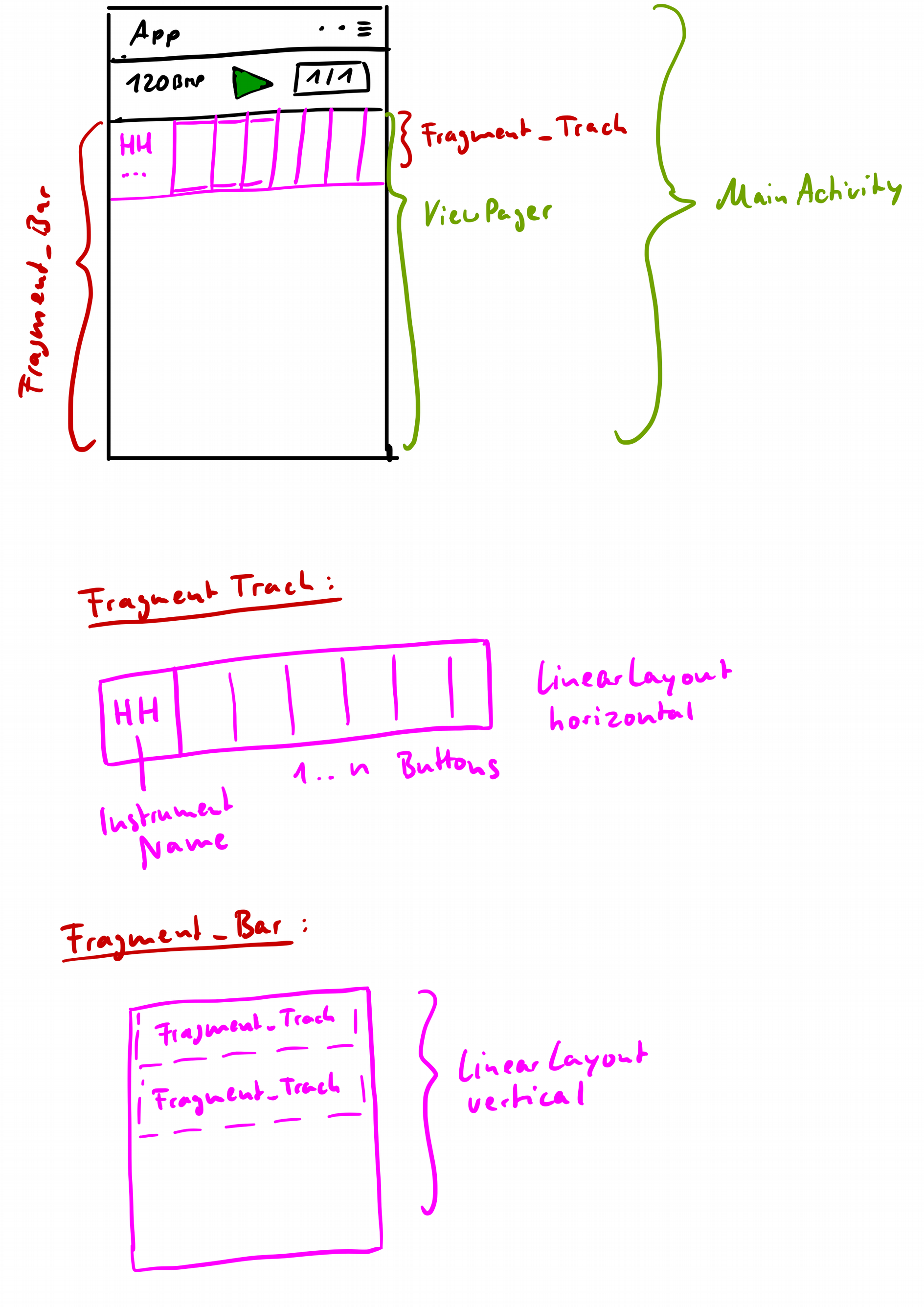
- Auswahldialog (Download oder Laden / Auswählen) bei kurzem Klick

- Löschendialog bei langem Klick

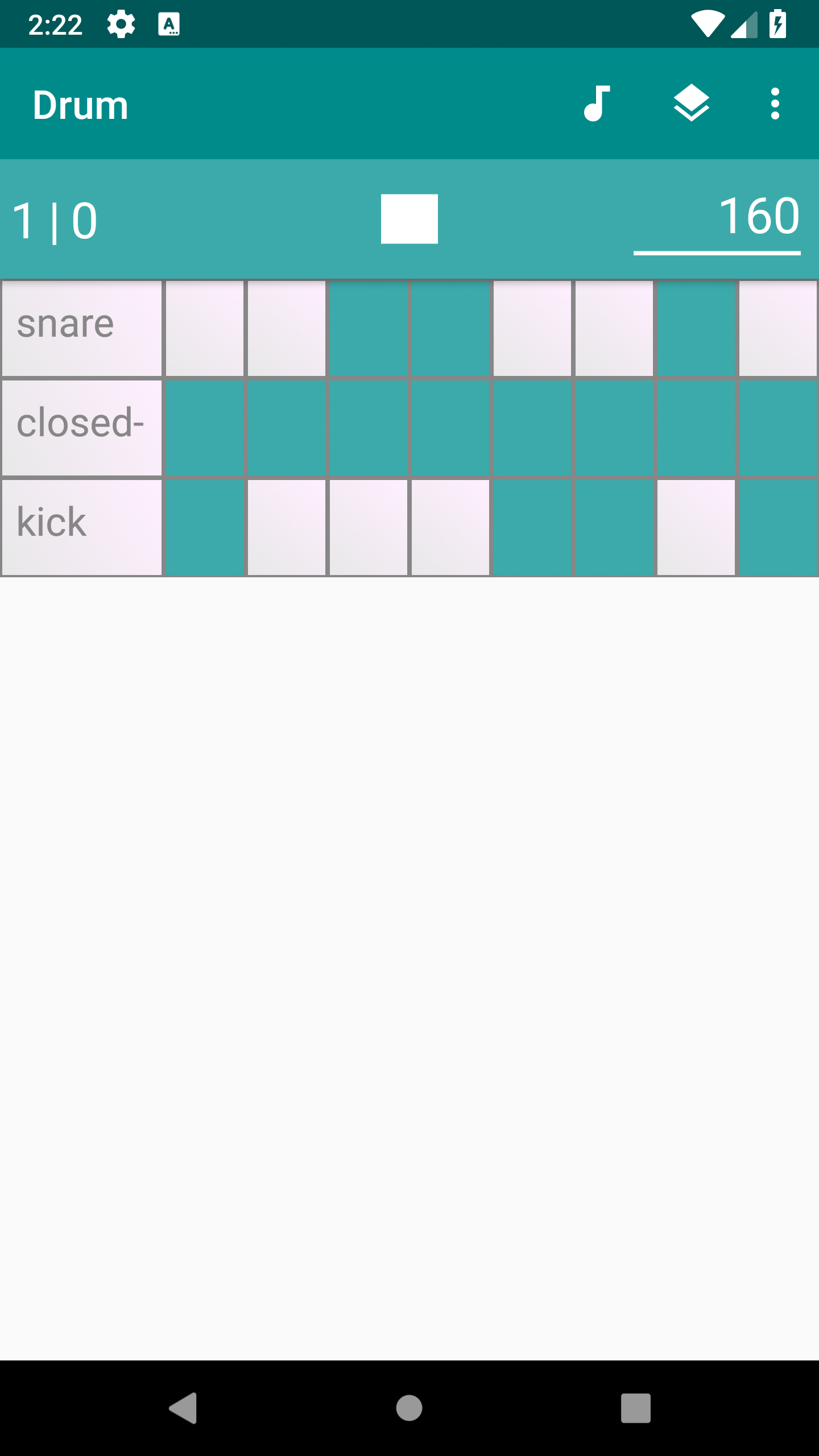
# Issues

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

Umsetzung: Vom ersten Entwurf



… zur fertigen App



# Developer

* Patrick Stadler
  + Interface
  + Web-Anbindung
  + Datenbank
* Pascal Fitzner
  + Sound
  + Datenbank
  + Dokumentation

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