

Model3D
- vertex - edge

Intrsument
- modelInstrument : Model3D - config : json - name : string //id - string : vector<String> - pickup: Pickup
- getResonance() : Resonance - generateString(id) : String

String
- name : string //id //en memoria mantendremos //una de las dos variables - modelString : Model3D - precalModel : PrecalModel

Resonance
- config : json

Pickup
- config : json

INPUT / INTERNAL USE

INTERNAL USE

StringSimulator
- getPrecalc() : &PrecalModel - setPrecalc(&precalModel)

PrecalModel
- massM; - springK; - modesOfVibrationZ; - dampingCoefficientModeWR; - angularFrequencyModeWI; - gainOfModeC;

PickupSimulator

SimulatorManager

ResonanceSimulator

INTERNAL USE

OUTPUT / INTERNAL USE

Sound
- frequency : vector<Frequency>

Frequency
- frequency : float - amplitude : float
 //correctamente seria en // un espacio 3D pero podemor // tomar como eje principal el // clavijero del instrumento
- possitionInString : float