Arhitektura i projektovanje softvera

**Ommi**

- Web aplikacija za kolaborativno stvaranje muzike -

**Arhitekturni dizajn**

Antonije Petrović 16279

Darko Radivojević 16301

Sadržaj

[1. Osnovne funkcionalnosti softverskog sistema 3](#_Toc26290650)

[1.1 Sistem korisničkih naloga 3](#_Toc26290651)

[1.2 Sistem soba 3](#_Toc26290652)

[1.3 Sviranje 3](#_Toc26290653)

# 1. Osnovne funkcionalnosti softverskog sistema

### 1.1 Sistem korisničkih naloga

#### 1.1.1 Registracija

Registracija novog korisnika. Vrši se zadavanjem email adrese i lozinke. Takođe, bira se i korisničko ime. Vrši se provera da li je uneti email zauzet, a ista provera se radi i za uneto korisničko ime.

#### 1.1.2 Prijavljivanje

Prijavljivanje na aplikaciju pomoću email-a/korisničkog imena i lozinke. Vrši se provera unetih podataka i eventualno obaveštavanje korisnika ukoliko su uneti podaci pogrešni.

### 1.2 Sistem soba

#### 1.2.1 Kreiranje nove sobe

Kreiranje nove sobe (novog projekta) kome mogu pristupati drugi korisnici. Bira se da li će soba biti javna ili će pristup biti omogućen unošenjem lozinke. Bira se ime sobe, i maksimalan broj učesnika koje soba može da primi.

#### 1.2.2 Ulazak u postojeću sobu

Iz liste soba na početnoj stranici, bira se neka javna soba i moguće je pristupiti joj ukoliko ima praznih mesta. Takođe, privatnim sobama je moguće pristupiti ako se unese ispravna lozinka.

#### 1.2.3 Pretraga i filtriranje soba

U listi soba je moguće pretraživati trenutno dostupne sobe po imenu, a moguće je i filtrirati ih po vrsti – javne ili privatne.

#### 1.2.4 Invite u sobu pomoću linka

Moguće je generisati link za pristup sobi koji korisnik može poslati drugim korisnicima kako bi se oni pridružili sobi koju je napravio.

### 1.3 Sviranje

#### 1.3.1 Dodavanje instrumenta

U okviru sobe, tj. kreiranog projekta, moguće je dodati novi instrument. Instrument se bira iz liste trenutno podržanih instrumenata i dodaje se u projekat, tako da svi trenutni učesnici vide tu promenu.

#### 1.3.2 Dodavanje note

Biranjem odgovarajućeg trenutka u vremenu, za odabrani instrument je moguće dodati “notu”, tj. moguće je označiti da u datom trenutku treba odsvirati zvuk tog instrumenta.

#### 1.3.3 Pokretanje, pauziranje, zaustavljanje loop-a

Korisnik može pokrenuti, pauzirati ili zaustaviti loop, pri čemu se ova promena prenosi do svih učesnika. Loop je glavna petlja, podeljena na 16 delova, koja se vrti u krug dok god je uključena. Jedan prolazak kroz loop predstavlja jedan takt u muzičkom smislu.

#### 1.3.4 Podešavanje zvuka instrumenta

Moguće je podešavati zvuk pojedinačnog instrumenta. Ova podešavanja se odnose na podešavanje jačine zvuka instrumenta, mutiranje zvuka, podešavanja boje, itd.

#### 1.3.5 Master podešavanje zvuka

Master podešavanja zvuka se odnose na ukupnu jačinu izlazne melodije, definisanje tempa u jedinicama BPM (*eng. Beats Per Minute*), itd.