

# erlStream

*created av Robert, Mikael, Filip, Oscar och Jeanette*

# Ursprungsidé

- Streaming av data från server till klienter
- Slutmål att streama musik
- Grafiskt gränssnitt
- Varför?

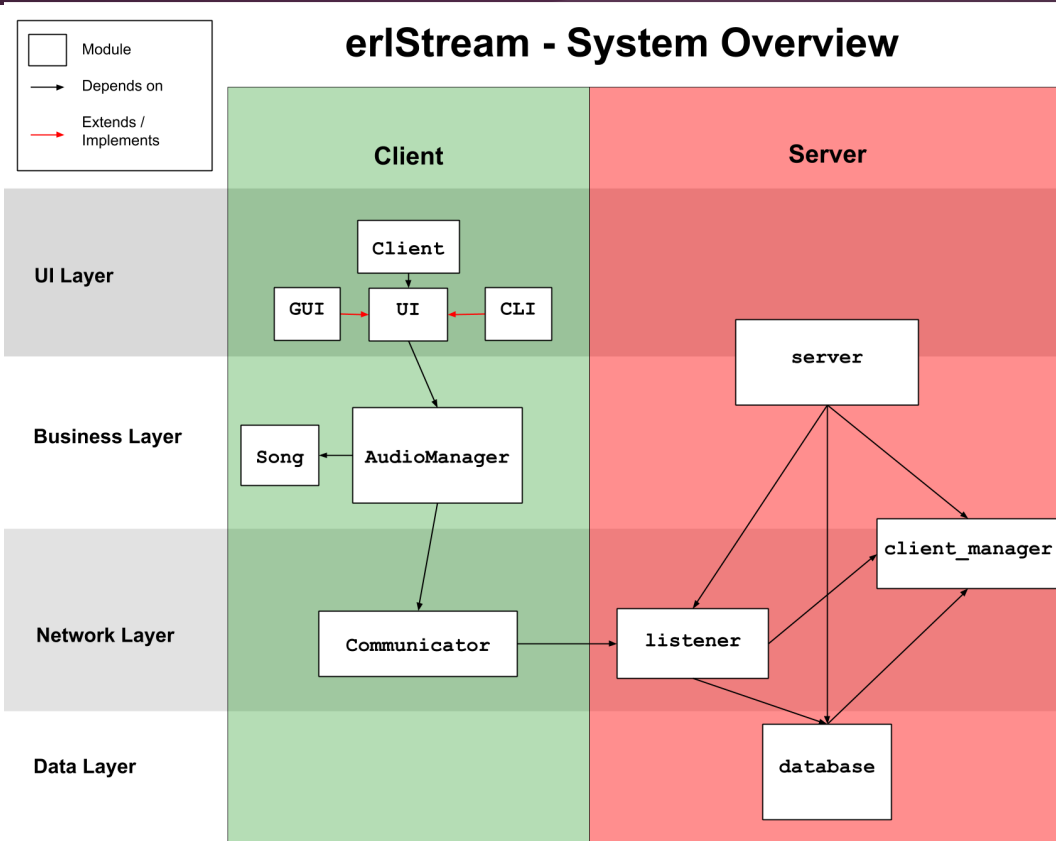


Kort Demo

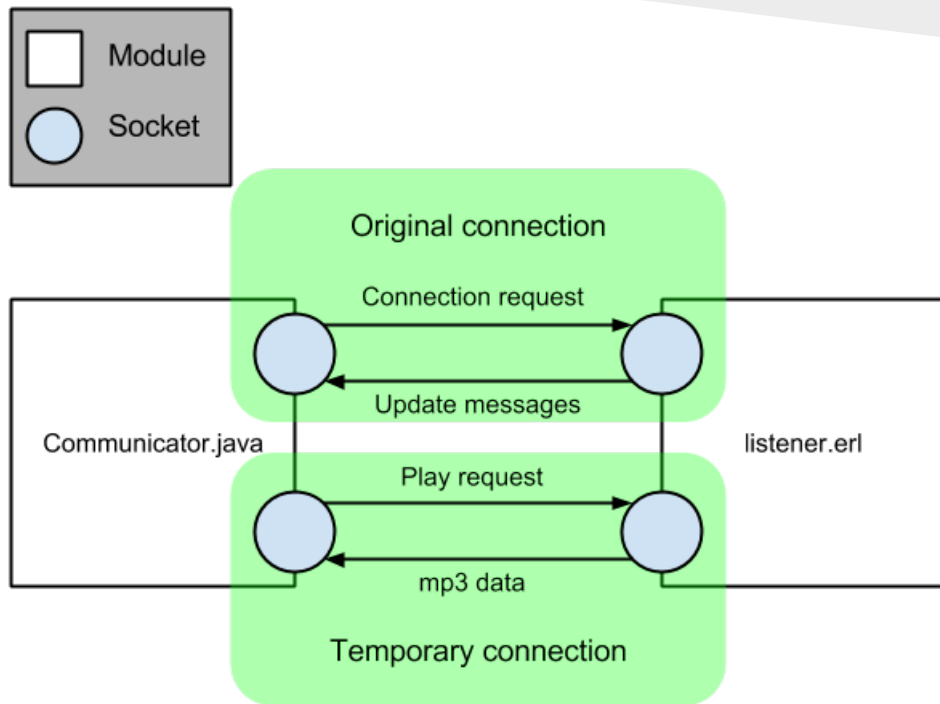
# Val av språk

- Erlang för servern
- Java för klienten

# Systemarkitektur



# Hur det fungerar i praktiken



# Streaming

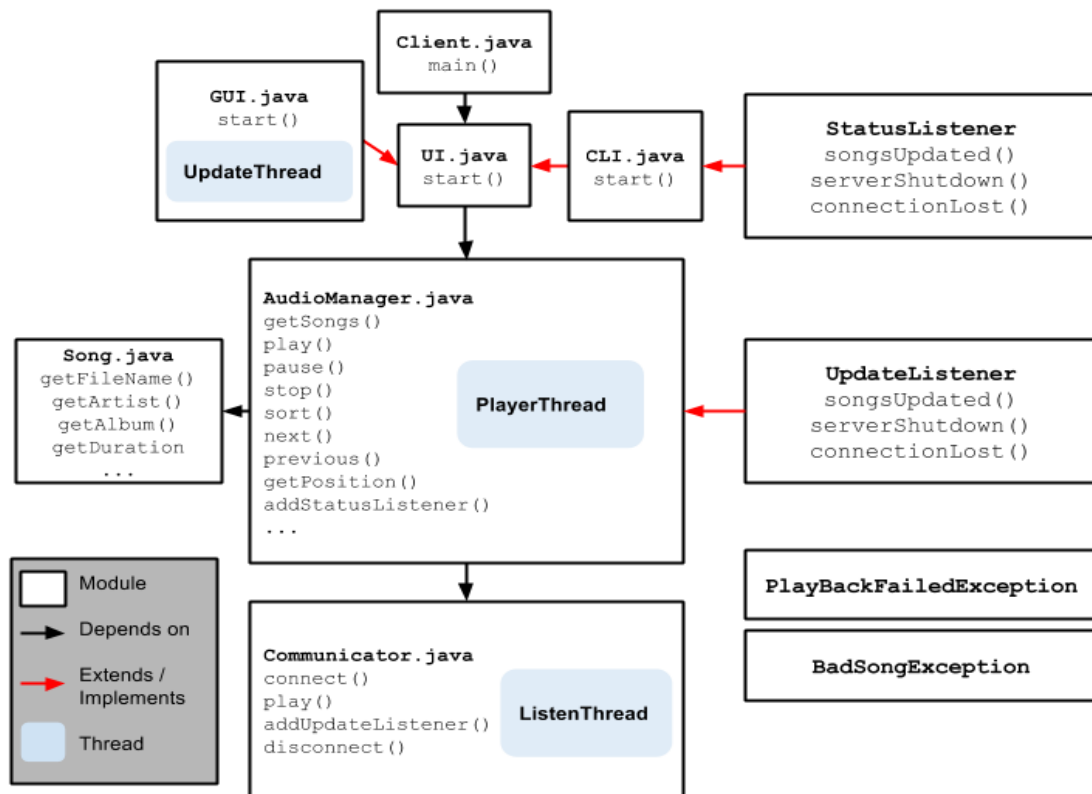
- Protokoll
  - TCP
- Första idé
  - Chunks
- Binär ström

# Ljudhantering

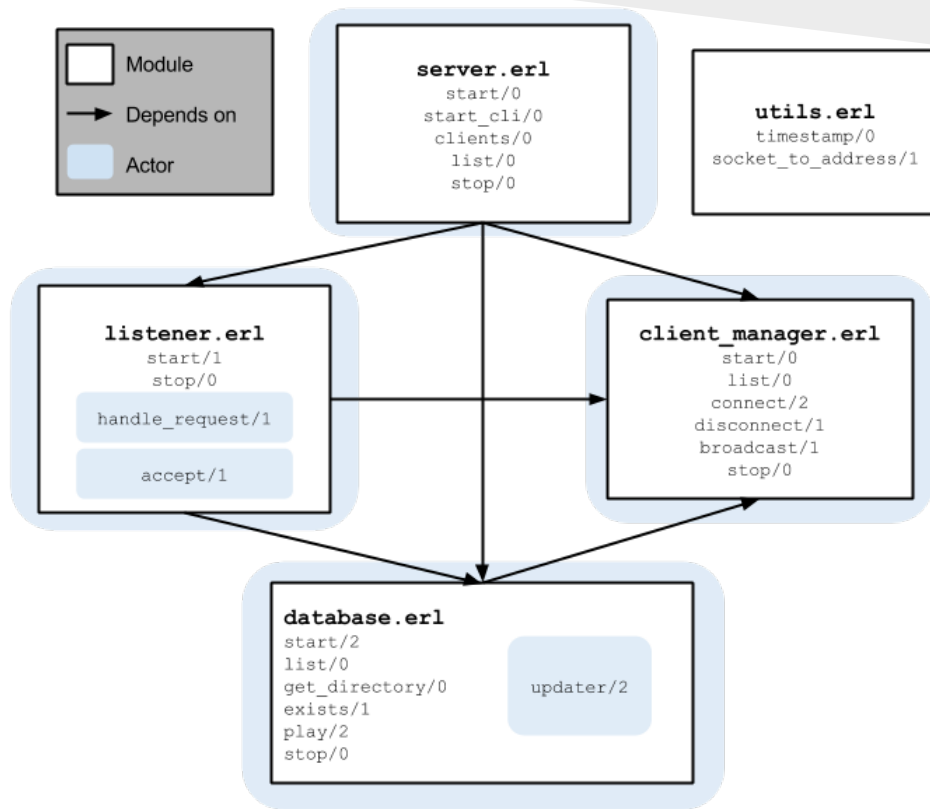
- MP3
  - Kompakt
  - Delbar
- Constant Bitrate - 192Kbit
- ID3-taggar
  - Parsing i Erlang via bitsyntax



# Concurrency - klient



# Concurrency - server



# Concurrency

- Synkronisering
- Deadlocks?
- För- och Nackdelar med implementationen

# Vem har gjort vad?

- Servern
  - Robert och Filip
- Klienten
  - Mikael, Oscar och Jeanette

Teknisk demonstration