

erlStream

created av Robert, Mikael, Filip, Oscar och Jeanette

Ursprungsidé

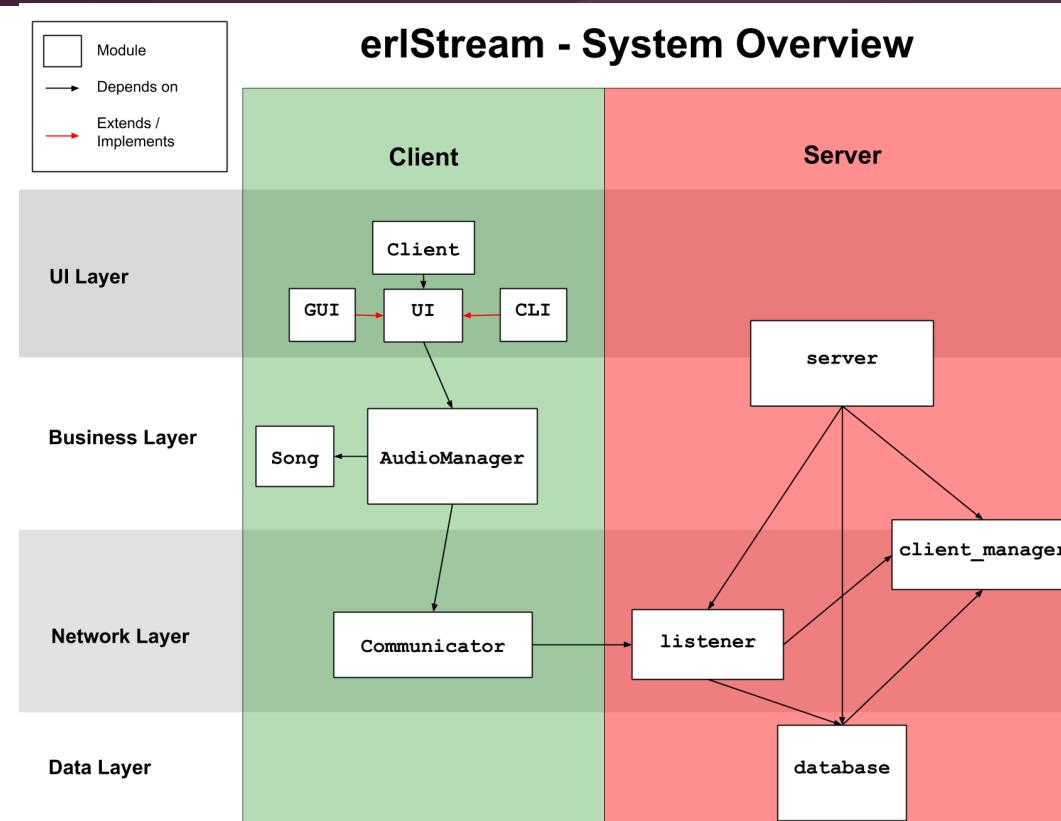
- Streaming av data från server till klienter
- Slutmål att streama musik
- Grafiskt gränssnitt
- Varför?

Kort Demo

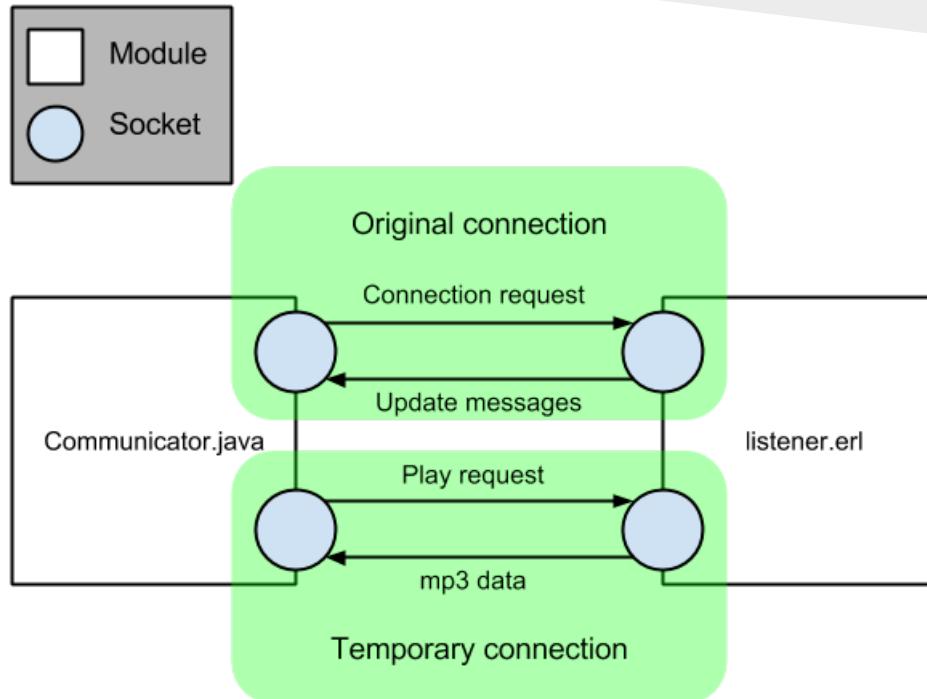
Val av språk

- Erlang för servern
- Java för klienten

Systemarkitektur



Hur det fungerar i praktiken



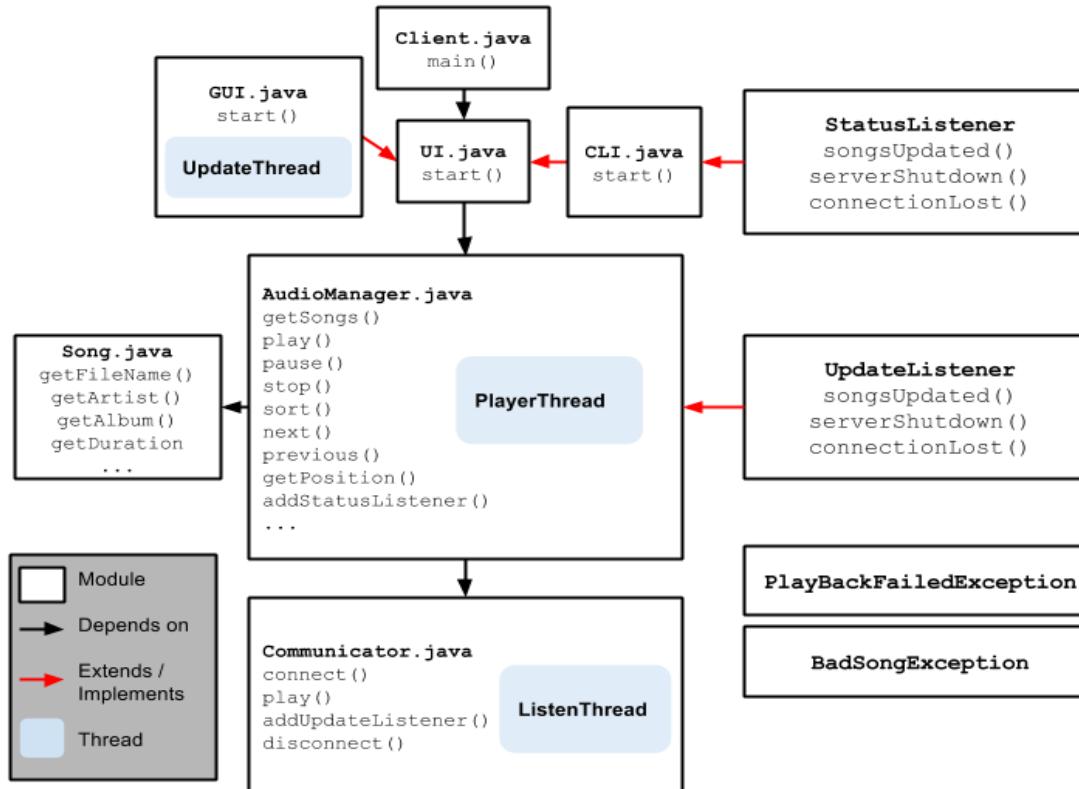
Streaming

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

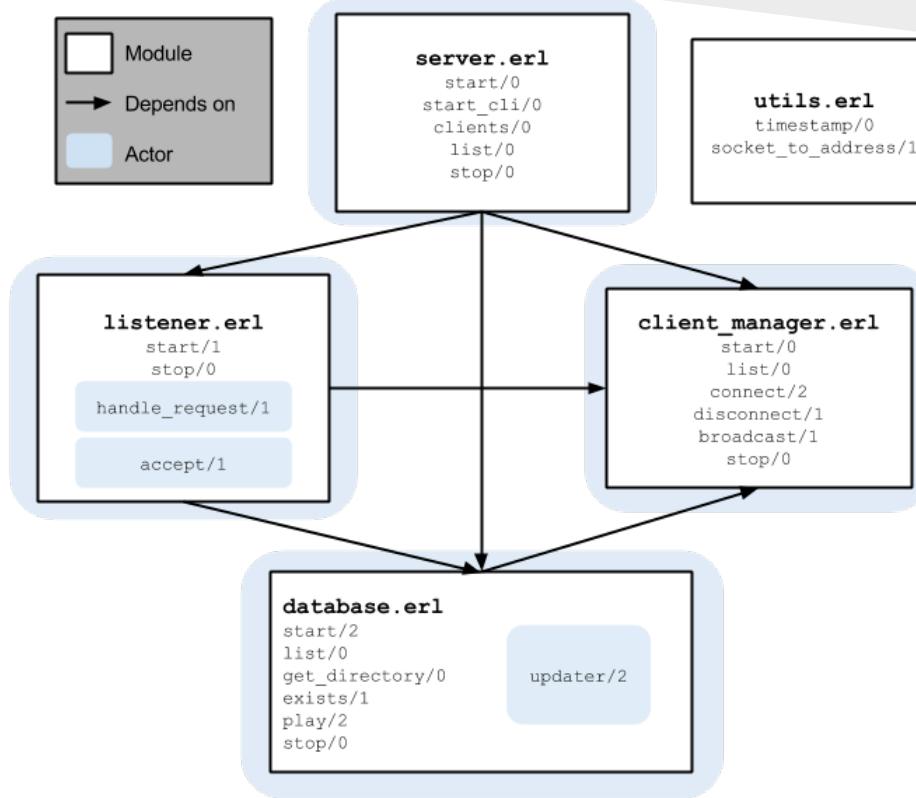
Ljudhantering

- 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