



OSMD Encore

Zwischenbericht | Call 12 | Projekt ID 2086

Inhalt

Einleitung	3
Status der Arbeitspakete	3
Arbeitspaket 1 - Projektmanagement	3
Arbeitspaket 2 - Bugfixing	3
Arbeitspaket 3 - Erweiterung der Anzeige der Symbole	3
Arbeitspaket 4 - Erweiterung der Anzeige der Spielanweisungen	4
Arbeitspaket 5 - Erweiterung um Verszeilen	4
Arbeitspaket 6 - Community Building	4
Arbeitspaket 7 - Externkommunikation	4
Zusammenfassung Planaktualisierung	5
Öffentlichkeitsarbeit/ Vernetzung	5

1 Einleitung

Das Projekt “OSMD Encore” verläuft planmäßig.

Es freut uns besonders, dass drei zusätzliche, äußerst kompetente Projektmitarbeiter gewonnen werden konnten, die nun Aufgaben / Stunden der Gesellschafter übernehmen. Mit Februar startete [Benjamin Giesinger](#), im März [Christoph Uiberacker](#) und im Juli [Simon Schmid](#). Die Projektsumme bleibt gleich, es werden Aufgaben bzw. Stunden der Gesellschafter “abgegeben”.

Dadurch werden die Arbeitspakete vermehrt parallel abgewickelt. Meist wird zuerst eine funktionierende Basisversion eines Features entwickelt, welche dann im weiteren Projektverlauf noch verbessert und erweitert wird.

2 Status der Arbeitspakete

2.1 Arbeitspaket 1 - *Projektmanagement*

Im Rahmen des laufenden Projektmanagements zur Sicherung des Projekterfolgs wurden Besprechungen geplant und durchgeführt, Aufgaben zugewiesen, Soll/Ist Berechnungen durchgeführt sowie zusätzliche Mitarbeiter rekrutiert und eingeschult.

2.2 Arbeitspaket 2 - *Bugfixing*

Alle kritischen, von externen Entwicklern oder Usern gemeldete Bugs konnten entfernt werden. Dazu gehören z.B. “Triplets render with the wrong duration”, “type error notes[0].getIntrinsicTicks”, “Hello World” sample from the MusicXML spec fails with “Bad Key signature”, uvm.)

Durch das Bugfixing läuft OSMD stabiler und Entwickler müssen sich weniger über Fehler ärgern.

2.3 Arbeitspaket 3 - *Erweiterung der Anzeige der Symbole*

Einlesen und Anzeige der Artikulationen wurde implementiert. Derzeit werden folgende Artikulationen unterstützt: accent, strongaccent, fermata, staccato, staccatissimo, tenuto, upbow, downbow, snappizzicato und lefthandpizzicato. Artikulationen werden korrekt entsprechend der Notenhalsrichtung über bzw. unter der Note dargestellt. Einlesen und Anzeige der Ornamente wurde implementiert. Derzeit werden Turn, Inverted Turn, Mordent, Inverted Mordent und Trill unterstützt. Wegen eines Fehlers in dem verwendeten Noten-rendering Framework VexFlow, werden jedoch verzögerte Ornamente, die am Ende einer Note gespielt werden sollen, auf einer

falschen Position dargestellt. Daher ist die Darstellung der Ornamente noch nicht in der öffentlichen Version verfügbar.

2.4 Arbeitspaket 4 - *Erweiterung der Anzeige der Spielanweisungen*

Das Einlesen und die Anzeige von Wiederholungszeichen wurde implementiert. Derzeit werden Wiederholungs Start- und End-Taktlinien sowie textuelle Anweisungen wie Da Capo, Dal Segno, Fine und die dazugehörigen Zeichen Segno und Coda unterstützt. Die noch fehlende Darstellung der Wiederholungsklammern bei unterschiedlichen Enden (1. Haus, 2. Haus ...) ist bereits in Arbeit. Die Anzeige von Dynamik-, Agogik- und sonstigen textuellen Spielanweisungen ist ebenfalls bereits in Arbeit. Voraussetzung dafür ist eine relativ aufwändige Implementierung einer Bestimmung des Platzbedarfs inklusive Kollisionserkennung für das Layout der Textanweisungen. Diese Implementierung konnte gerade in einer ersten Version abgeschlossen werden und ist nun für die Platzierung von Text und sonstigen Symbolen verfügbar.

2.5 Arbeitspaket 5 - *Erweiterung um Verszeilen*

Einlesen und Anzeige von Verszeilen wurde implementiert. Es werden mehrere Verszeilen unterstützt, welche untereinander dargestellt werden. Derzeit ist das vertikale Layout der Verszeilen noch über einen fixen Abstand gelöst. Dies kann nun mit Hilfe der neuen Kollisionserkennung dynamisch platziert werden, was in Kürze umgesetzt werden soll.

2.6 Arbeitspaket 6 - *Community Building*

Für die leichtere Lesbarkeit wurden an vielen Stellen weitere Kommentare im Code eingefügt. Die Roadmap inklusive implementierter und geplanter Features wurde auf den neuesten Stand gebracht. Die aktuelle Klassenstruktur ist auf der Projektseite abrufbar. Features, die einen guten, leichten Einstieg in die Mitarbeit bei OpenSheetMusicDisplay geben sollten, wurden mit dem Label "good for contrib" auf github gekennzeichnet.

2.7 Arbeitspaket 7 - *Externkommunikation*

Das Arbeitspaket wurde noch nicht begonnen.

3 Zusammenfassung Planaktualisierung

AP 3

- Das neue Ende von AP 3 ist der 31.10.2018
- Christoph Uiberacker übernimmt Tätigkeiten / Stunden von den Gesellschaftern

AP4

- Das neue Startdatum ist der 1.2.2018
- Benjamin Giesinger übernimmt Tätigkeiten / Stunden von den Gesellschaftern

AP 5

- Das neue Startdatum ist der 1.2.2018
- Benjamin Giesinger übernimmt Tätigkeiten / Stunden von den Gesellschaftern

4 Öffentlichkeitsarbeit/ Vernetzung

- OpenSheetMusicDisplay wurde im März 2018 bei der “Karajan Music Tech Conference” in Salzburg einem interessierten Fachpublikum vorgestellt.
- Im zweiten Halbjahr 2018 wird die OSMD Website erneuert und suchmaschinenoptimiert.