

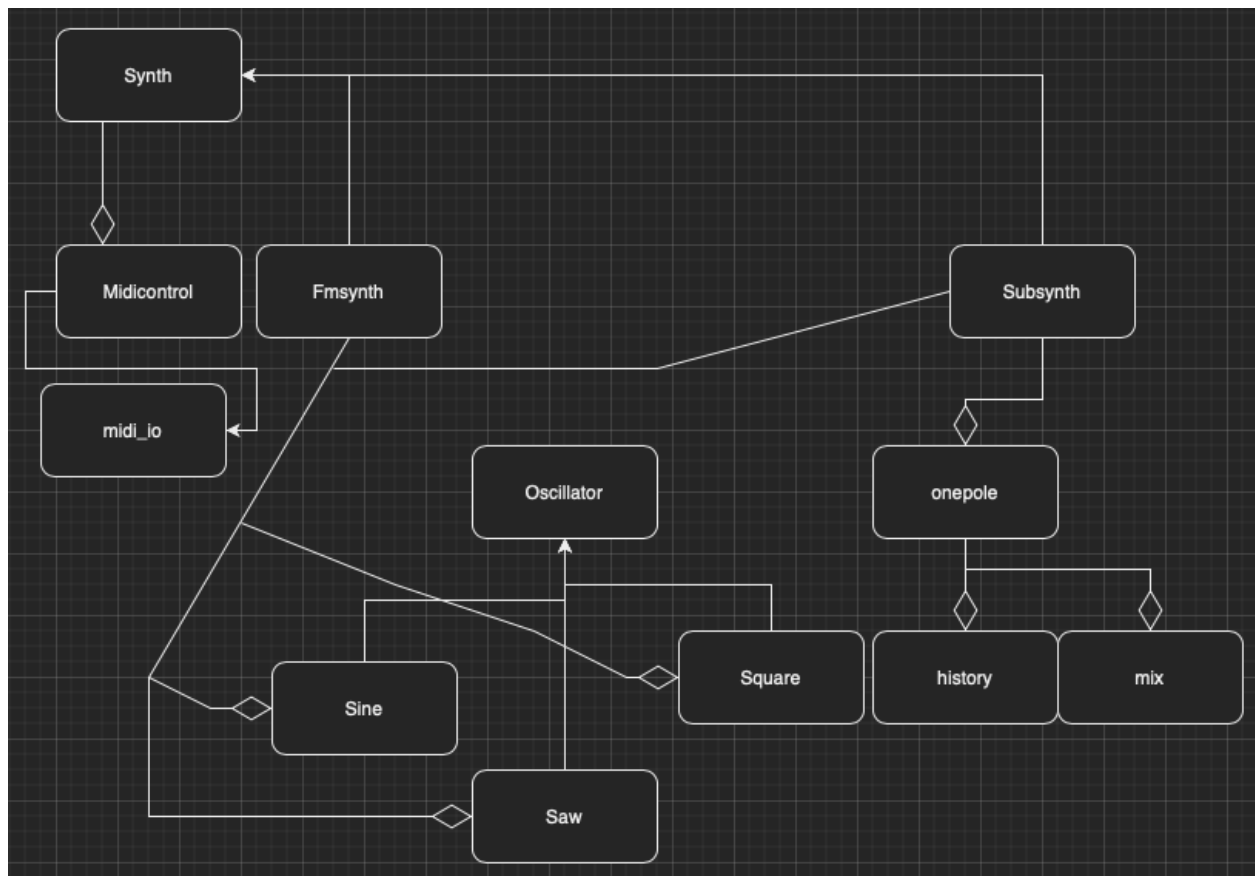
#### Werkwijze:

Ik heb vanaf het begin per week mijn aandacht verdeeld over ongeveer 2 dingen. De eerste was altijd een vorm van synthese, en de tweede was een andere functionaliteit. Zo heb ik bijv de eerste week gekeken naar de 3 golfvormen en C++ basics als setters, getters inheritance. Een paar weken verder was het complexere vormen van synthese, zoals FM synthese en daarbij eenvoudige lowpass filters.

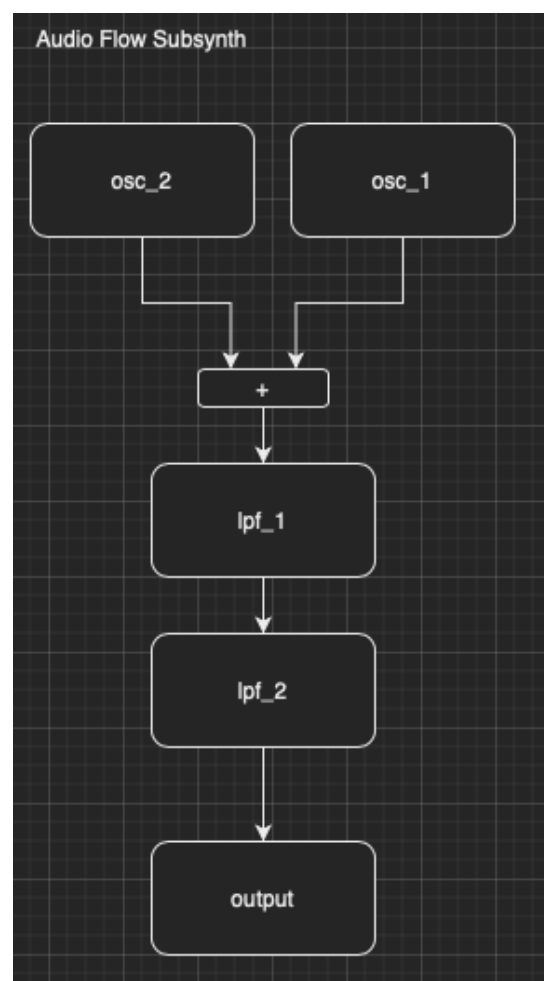
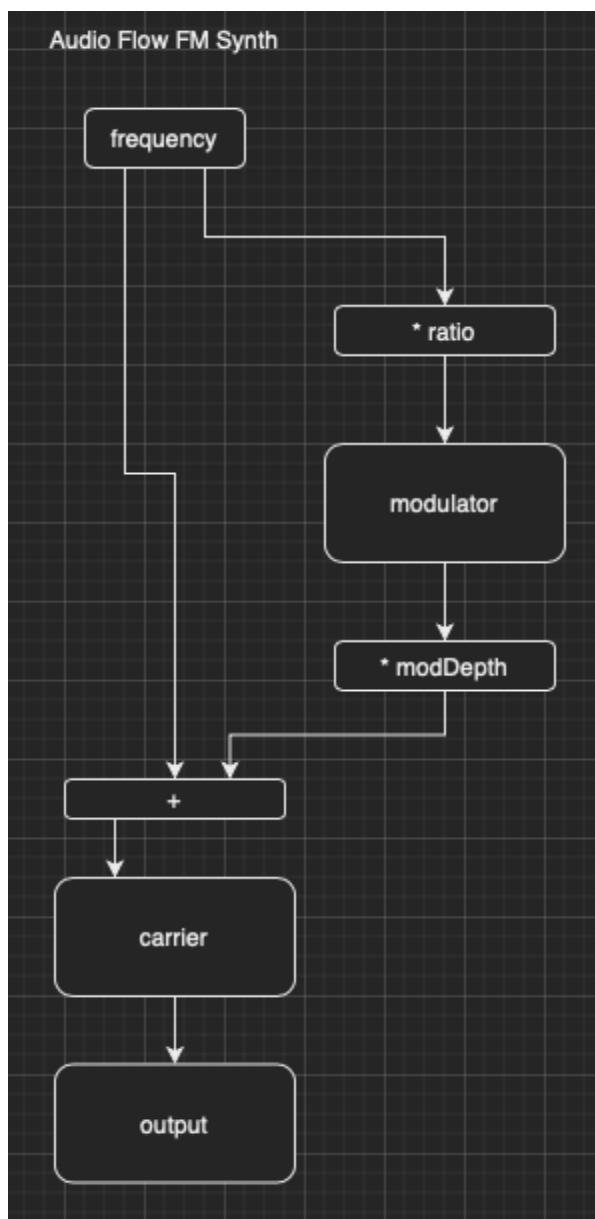
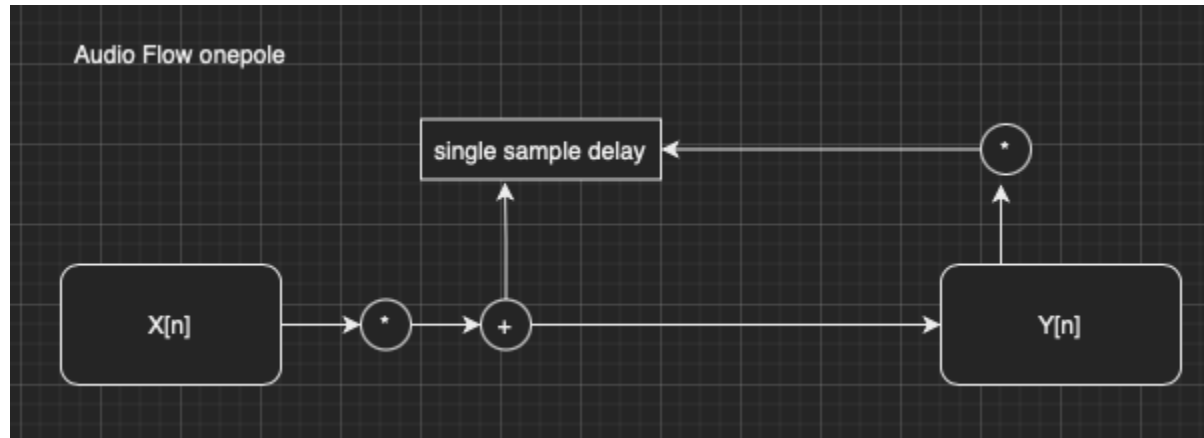
#### Gekozen focus:

Ik heb gekozen om te verdiepen in 3 dingen. 1. Synthese technieken, 2. Live Midi input, 3. Eenvoudige filters. Daarnaast heb ik multithreading platonisch toegepast, en heb ik gekeken naar Dynamic en Static Allocation.

#### Class Diagram



## Audio Flow Diagrammen



#### Takeaways:

Een van mijn belangrijkste takeaways tijdens dit project is dat ik meer inzicht nodig heb in hoe scoping precies werkt. Ik merk dat ik daar wel goed de mist in ga. Dat en static casting. Nog een takeaway, om Half 5 s'nachts valt er niks te coderen.

#### Reflectie op tijdsbesteding:

Ik denk dat ik iets te veel tijd heb besteed aan het helpen van andere. Niet dat ik zo veel andere mensen heb geholpen dat ik er aan ten onder ga, maar meer dat ik dan in de tijd dat ik over heb eerder geneigd ben om te rusten.

#### Reflectie:

Ik heb deze opdracht erg nuttig gevonden, ik heb er heel veel uit kunnen halen. Zeker ten opzichte van het resultaat van vorig jaar. Zeker nu ik er Live Midi input in heb kunnen verwerken, dat vind ik echt fantastisch - Door de interactie dat met live midi meekomt voelt deze opdracht toch weer wat "echter".

#### Beknopt uren overzicht:

Ik heb er veel tijd ingestoken. Niet elke week evenveel uiteraard, in een paar weken in November heb ik zelfs 0 uur er in gedaan. Maar over het algemeen heb ik er makkelijk meer dan 20 uur per week in zitten.