**Innerhalb dieser Projetarbeit:**

Module:

**WebGL** (JS Graphik Renderer/Engine) JavaScript Programmierschnittstelle -> wird nur indirekt genutzt, man kommt als Programmierer so gut wie nicht damit in Kontakt

**Three.js** (nutzt WebGL) -> Bibliothek, die es Erlaubt die WebGL Funktionen effektiver zu benutzen

Programmierumgebung:

**Node.js** (Paketmanager und Liveserver/Runtime Environment) -> Laufzeitumgebung und LiveServer, Ausführung von JS ohne Browser auf Server oder Befehlszeile; kommt mit Paketmanager; verarbeitung großer datenmengen durch skalierbarkeit dank Asynchronem Verhalten -> für effiziente und Leistungsfähige Platformen -->Dank node.js keine Probleme mit CORS (siehe oben), nachteil: muss installiert sein, Laufzeitumgebung mit Compiler bzw. Transpier für react und typescript in JavaScript

Programmierstil:

**Typescript** [TS] Erweiterung von JavaScript, erleichtert Fehlersuche, vollständige unterstützung von JS, statische Typisierung und angenehmere Entwicklungserfahrung, stellt interfaces bereit(Vorraussetzungen einer Klasse an eigenschaften und methoden) ist eher gedacht zum überprüfen und regeln festlegen- taucht im js-code dann auch nicht mehr auf,