

SPRINT 2 PROZESSBESCHRIEB

Mein Grossvater verstarb am Dienstag, 14. Mai 2024, weshalb ich mich nicht vollständig auf diesen Sprint einlassen konnte. An diesem besagten Dienstag entwickelten meine beiden Gruppenkameraden einen Code, bei welchem die Überlappung zweier entsprechender Elemente einen Effekt auslösen sollten. Bei der Entwicklung dieses Codes war ich nicht beteiligt.

Die Anwesenheit an der Hochschule und der Austausch mit meinen Modulkameraden erleichterte mir das Dranbleiben, auch wenn ich mich aufgrund des Ablebens meines Grossvaters und den damit verbundenen Emotionen wirklich schlecht auf die Aufgaben konzentrieren konnte. Dennoch nahm ich den Code, welchen wir unter Anleitung von Jasmin Meerhof erstellten, auf und wandelte diesen in einen Gedicht-Generator um. Die Grundidee in diesem Code besteht darin, durch Zufall (*randomness*) einen aus mehreren Begriffen aus einer Liste auszuwählen und mehrere Begriffe aneinander zu reihen, sodass ein zufälliges Gedicht entsteht. Dabei ist es wichtig, im *floor()* Befehl die genau Anzahl der Begriffe, aus welchen die *randomness* einen davon auswählen sollte, in der Liste anzugeben.

Nachdem mir die richtige Einstellung in der Funktion gelungen war, wollte ich die Formatierungen anpassen. Die Schrift und die Schriftgrösse konnte ich mithilfe meiner bisherigen Learnings vom Colabor-Modul selbst anpassen. Für die Anzeige von Text in Grossbuchstaben holte ich mir Hilfe bei einem Mitstudenten. Dieses Problem liess sich mit einer Variable an Stelle des Textes und *titel.uppercase()* lösen.

Da ich mich als visuellen Typ und nicht als lesenden Menschen sehe, fühle ich mich von zu viel Text schnell überfordert. Um dieses Hindernis zu umgehen, könnte ich mich bei weiteren Text-Code-Projekten mit der Formatierung von Text beschäftigen. Hierbei könnte mir CSS helfen. Die Verwendung von CSS würde eine vertiefte Auseinandersetzung mit sich bringen, da dies für mich völliges Neuland wäre.

Ein Begriff, der mir bei den Präsentationen von anderen Studierenden geblieben ist, ist Markov-Kette. Laut Wikipedia ist das Ziel bei der Anwendung von Markov-Ketten, Wahrscheinlichkeiten für das Eintreten zukünftiger Ereignisse anzugeben.¹ Es wäre sicherlich einen Versuch wert, sich darin einzuarbeiten.

Ein weiterer Ansatz könnte das Animieren von Text sein. Animationen habe ich bislang ebenfalls nicht programmiert. Der Text könnte sich über die Seite schieben oder mit anderen Texten überlagern. Er könnte verblassen, Konturen haben, flächendeckend sein, einen Verlauf aufweisen, grosse oder kleine Abstände haben oder nicht sichtbar sein bzw. sichtbar werden. Es könnte mir helfen, Text als etwas Visuelles zu betrachten und die inhaltliche Funktion als zweite Priorität zu sehen. Ein idealer Mittelweg könnte darin bestehen, die Textmenge gering zu halten und die Gestaltung des Textes dem Inhalt anzupassen. Oder falls möglich: passenden Inhalt zum gestalterischen Vorhaben zu wählen.

¹ <https://de.wikipedia.org/wiki/Markow-Kette>