

Daniel Raudschus

Brigitte Jellinek

24. Mai 2014

# Persönliches Resumé

## MultiMediaProjekt 1

Mein MultiMediaProjekt für den Fachbereich Web & Community bestand in der Programmierung eines Browsergames. Der Grösste Teil des Projektes bestand aus der Programmierung in JavaScript und der Nutzung des Canvas Elementes. Vor dem Projekt hatte ich keinerlei Erfahrung mit dem Canvas Element und auch das Übergreifende Programmieren in HTML5 war neu für mich (Dinge aus HTML nehmen, verändern und wieder in HTML implementieren). Auch der Umgang mit JavaScript in einem größeren Projekt war mir neu, da ich JS eher in kleineren Webübungen angewandt hatte. Mein Ziel (neben dem Bestehen des Projektes) war es möglichst viel in JavaScript zu programmieren und dort weitere Fähigkeiten und Praxisverständnis zu erlangen.

Obwohl mir aus dem Programmieren mit C# Konstruktoren bereits bekannt waren habe ich zu Beginn des Projektes viele Objekte einzeln erstellt und implementiert. Zum einen weil ich damit verschiedene Objekte (Rechtecke oder Kreise) ausprobieren wollte und um damit das Canvaselement besser kennenzulernen und ausprobieren zu können um z.B. Erfahrung mit dem Animieren von Objekten im Canvas zu bekommen. Dadurch habe ich Schritt für Schritt an das Endresultat ranastoten können, was ich als sehr hilfreich empfand. Eine Sache an die ich mich nachhaltig sehr gut erinnere ist das, egal was man liest, es gibt meist noch eine besser Idee. So hatte ich zu Beginn für das updaten des Canvas `setFunction()` genutzt, was mit zunehmender Animation und Canvasnutzung zu Performanzproblemen und stark sinkender Akkulebensdauer geführt hat.

`requestAnimationFrame()` war hier eine gute Lösung und hierdurch wurde mir auch das Callbackprinzip deutlicher (da ich zu Beginn `requestAnimationFrame` falsch eingesetzt hatte). Insgesamt bin ich der Meinung das ich von dem Projekt sehr gut profitieren konnte. Einiges

wurde sehr viel klarer und von mir verstanden (callback, prototypeing) und ich bin im Arbeiten mit HTML und JavaScript deutlich sicherer. Der größte Eindruck der bleibt ist das es beim Programmieren darum geht sich immer und immer wieder mit einem Problem auseinanderzusetzen bis man es verstanden hat bzw. man einen Schritt weiter ist. Es gab während des Projektes einige sehr frustrierende Stunden (Rotation und richtige Kollision!) aber auch sehr große Erfolge durch das Lösen dieser Probleme.