

Persönliches Resumé

Zu Beginn meines Projektes bin ich etwas unstrukturiert an meinem Code gearbeitet und würde aus jetziger Sicht vieles anders machen bzw. noch einmal neu machen. Da Javascript eine Objekt und keine Klassen orientierte Programmiersprache ist, war es nach mehr als einem Semester C++ extrem schwer dieses Konzept zu verstehen und damit arbeiten zu können. Viele Dinge wie Datenkapselung funktionieren in Javascript komplett anders als in anderen Programmiersprachen. Aufgrund von Unwissenheit über die Andersartigkeit von Javascript gegenüber C++ habe ich zu Beginn viele Fehler gemacht, welche ich später nur durch viel Arbeit wieder herstellen konnte. Ein weiteres Problem war mit Sicherheit, dass ich während der Entwicklung mögliche Optimierungen meines Codes im Internet gefunden habe und diese dann gleich auf das gesamte Projekt ausweiten wollte, was mir insgesamt sehr viel Zeit gekostet hat. So fand ich ein tolles [Buch über Design Patterns](#) und wollte sofort meinen gesamten Code auf das Modul Pattern umschreiben, was mehr als eine Woche dauerte und mit dem Befehl "git revert" endete.

Eines der größten Probleme war mit Sicherheit meine Unwissenheit in Bezug auf das Erstellen von Audiosamples. Deshalb habe ich viel Zeit damit verbracht mich durch diverse Foren im Internet zu lesen um herauszufinden wie man mithilfe Mathematischer Formeln Töne und Klänge erzeugen kann.

Auch wenn ich bei meinem Projekt sehr viele Probleme hatte, habe ich dennoch sehr viel dabei gelernt. Zum einen habe ich ein tiefes Verständnis über die "Eigenheiten" von Javascript bekommen. Zum anderen habe ich einen ersten Einblick in die Welt der Web Audio API bekommen. Genauso habe ich gefühlte 10000 Fehler gemacht, die ich bei meinem nächsten Projekten sicher nicht mehr machen werde.

Nicht nur aus technologischer Sicht habe ich bei diesem Projekt extrem viel gelernt, sondern habe ich auch sehr viel im Bereich von Digital Audio Processing gelernt.