

## SPRINT 4 PROZESSBESCHRIEB

In diesem Sprint wurde uns die Arbeit an einem gemeinsamen Projekt von Hanna vorgegeben. Durch das unterschiedliche Können innerhalb der Gruppe, hatte ich ein bisschen Angst davor. Ich wollte die anderen beiden, welche Digital Ideation studieren, in Ihrem Arbeitsprozess nicht aufhalten. Dennoch freue ich mich, wenn ich von anderen etwas lernen kann. Hanna gab uns auch konkret einen Vorschlag für ein Projekt, welchem wir zustimmten. Wir nahmen als Grundlage eine von Marinas Arbeiten aus Sprint 3. In dieser Arbeit hat sie einen bereits bestehenden Code genommen und hat diesen abgeändert. Der

Code reagiert hierbei auf den Song «Supernova» von aespa. Gemäss Wikipedia ist eine Supernova das kurzzeitige, helle Aufleuchten eines massenreichen Sterns durch eine Explosion am Ende seiner Lebenszeit. Der ursprüngliche Stern wird dabei vernichtet.<sup>1</sup> Ich persönlich kannte diesen Vorgang bisher nicht. Hannes hat mir dieses Ereignis auch persönlich erklärt.

Um diesen Vorgang darzustellen, wählen wir folgende Abfolge: Zuerst ist die orangegelbliche Sonne, bzw. Stern zu sehen. Dieser ruckelt und explodiert zu einem gewissen Zeitpunkt. Teilchen werden konisch weggeschleudert, bis es diese wieder im Zentrum zusammenzieht, woraus der weiss-bläuliche und etwas kleinere Neutronenstern als die Sonne oder der Stern entsteht. An der farblichen Vielfalt dieses Vorgangs habe ich Freude.

Wir teilten uns so auf, dass sie den dazugehörigen Code schreiben und ich mich um die Texturen der Sonne, des Neutronensterns einiger Planeten kümmere und einen passenden Hintergrund wähle. Bei dieser Aufteilung fand ich schade, dass ich nicht mehr programmieren würde. Diese Vermutung stellte sich jedoch als falsch heraus. Um die Wirkung der Texturen am Objekt selbst beurteilen zu können, setzte ich über Visual Studio Code die Texturen auf die Objekte, wobei ich mich wieder ins Programmieren reindenken musste. Wie ich einen neuen Code zur Veranschaulichung der Texturen erstellen würde, wusste ich nicht. So kopierte ich den Code von Sprint 3 – der rotierenden Matterhorne – und setzte die Texturen der Himmelskörper ein. Zuerst wollte ich überflüssigen Code rauslöschen, doch dann merke ich, dass der Code so vom Browser (Mozilla Firefox) nicht mehr gelesen werden konnte. Also versuchte ich den Code nicht gross zu verändern. Nicht relevante Objekte liess ich über Visual Studio Code ausblenden.

Hannas Kritik an meinem Sprint 3 versuche ich hier direkt anzuwenden. Sie wiess mich darauf hin, dass die Visualität mit meinem gewählten Song «River Flows in You» von Yiruma nicht zusammenpassen würde. Fehlende Übereinstimmung der einzelnen Bildobjekte wurde mir auch in anderen Modulen bereits zurückgemeldet. Bei der Zusammenstellung der Texturen versuche ich dies zu beachten

---

<sup>1</sup> <https://de.wikipedia.org/wiki/Supernova>