**Drøfting**

Både individuelt og som en gruppe fikk vi mye innsikt i hvordan et større prosjekt skal håndteres. Alle i gruppen var uerfarne med mange av konseptene som ble grunnlaget for prosjektarbeidet vårt. Eksempler av dette var introduksjonen av verktøyet JIRA, som ble brukt i henhold til prosjektplanlegging. Vi var også relativt uerfarne på hvordan vi kunne bruke GIT effektivt i et team-miljø, så dette skapte også nye erfaringer. På grunn av alle de nye konseptene pluss en prosjektoppgave vi ikke hadde noe forhold til i utgangspunktet, så tok det lang tid før vi kom skikkelig i gang. Til tross for alt som trakk oss tilbake, tok vi oss opp igjen og fikk en fundemental forståelse for hvordan emulatoren fungerte. Etter den forståelsen var i boks så komplimenterte tiden vi hadde brukt på JIRA + GIT oss slik at vi kunne bruke den resterende tiden mer effektivt.

**Hva gikk galt?**

Prosjektet vårt fikk ikke oppmerksomheten det fortjente de første 6 ukene vi jobbet med det. Vi var dårlige på og sette korttidsmål i tilegg til at vi brukte for mye tid på andre prosjekter som var mer kritiske med henhold til innleveringsfrist. Målet vårt var å bli ferdige med ca. 90% av prosjektet før eksamensperioden. Grunnet nedprioritering og mye tid brukt på research av chip 8 og verktøyene våre, så ble det nærmere 25% ferdig ved starten av eksamensperioden.

Heldigvis viste det seg i eksamensperioden at tiden vi hadde brukt til research ikke var til ingen nytte. Når vi først satte oss ned for å jobbe effektivt med prosjektet så fikk vi gjort en utrolig stor mengde med arbeid over relativt kort tid. Selve emulatoren fikk vi kodet ferdig på litt over en uke, og da kjørte den spill heilt feilfritt.

**Gruppen**

Til dette prosjektet ble gruppene valgt fritt og vi bestemte oss for å arbeide sammen allerede før jul. Sammerbeidet innad i gruppen fungerte veldig bra og alle var åpne for forslag fra hverandre. Vi tilpasset oss til hverandres behov og alle kom konstant med tilbakemelding til prosjektet og arbeidet som ble gjort. Som nevnt tidligere begynte prosjektet tregt fordi ingen i gruppen hadde erfaring med de nye konseptene fra før. Vi delte gruppen opp slik at noen hadde ansvar for hoved-funksjonaliteten av emulatoren mens andre begynte på å lære seg de nye verktøyene tilgjengelige for oss.

**Forandringer til neste prosjekt**

Det finnes flere ting som vi burde ta med oss videre til fremtidige prosjekter. Den første er å få en god oversikt over hvor mye jobb prosjektet inneholder. Når man ikke har en ide om hvor lang tid prosjektet kommer til å ta er det vanskelig og sette opp timelister og slik i starten. Vi har også innsett hvor viktig det er å få en bedre arbeidsfordeling fra starten av. Når man jobber ca. 4 timer i begynnelsen av prosjektet og eskalerer det til 10-14 timer så får man ikke så mye gjort i starten, og da sliter man med at stress spiller inn som en faktor på kvaliteten av produktet. Om man har en jevn arbeidsfordeling fra begynnelsen av kan man jobbe konsistent med produktet og ha en god ide om hvor mye som gjenstår hver uke. Noe som kan hjelpe til med å forbedre arbeidsfordelingen er og bli flinkere til å sette opp korttidsmål til neste gang.