Zelfreflectie

Bij de start van het project was het even wennen. Aangezien ik Ramon, Kevin en Jeroen eigenlijk geen van allen goed kende. We zijn na het maken van een groepje direct met elkaar gaan zitten om een idee uit te werken. We gingen er allemaal mee akkoord om Ramon zijn idee voor een arcade console door te voeren. Het brainstormen voor ideeën begon en ik ben alles gaan noteren wat we bedachten.

We maakten een taakverdeling waarin Ramon het menu voor de console zou gaan regelen, Jeroen zou de controller gaan doen, Kevin zou de connecties regelen en de database en ik zou de games gaan maken.

Eigenlijk vrij snel begonnen aan het 1e spel, Pong. Ik vond het geweldig om te maken en om elke nieuwe toepassing uit te testen. Elke voortgang die ik had met het spel deelde ik met de groep en overstroomde soms het groepsgesprek met video’s. Ik wilde niet dat de groep zich zou gaan afvragen waar ik mee bezig was, dus probeerde dit zo vaak mogelijk te laten weten.

We begonnen redelijk duidelijk aan het project, maar het gebruik van het scrumbord en de PBL verslapte een beetje. Dit kwam voornamelijk door de extra stress die erbij kwam toen Jeroen besloot te stoppen met het project.

Op het moment dat Jeroen aankondigde te gaan stoppen met het project, hebben Ramon en ik direct een gesprek aangevraagd met Ornella en Wouter. Dit in combinatie met het feit dat Kevin wederom te laat was voor de sprint review en nog steeds na +- 10 weken bezig was met de bluetooth connectie.

Tijdens dit gesprek is de beslissing gemaakt dat Kevin de controller als eigen projectdeel kreeg. Ramon en ik moesten samen de rest van het project afhandelen en zouden niet afhankelijk zijn van Kevin zijn controller. Als de controller niet goed was, was dat zijn probleem.

Ramon en ik gingen gelijk kijken wat er nog moest gebeuren en zijn gaan kiezen wat we gingen doen. Ik besloot de games te willen koppelen in het menu, wat niet erg slim bleek te zijn. De menu code was door Ramon geschreven en ik kende de code niet goed genoeg om de codes gemakkelijk te koppelen. In plaats daarvan ben ik de game codes om gaan schrijven, zodat deze makkelijk geïmplementeerd konden worden.

Ramon en ik wisselden van taak, hij ging de menu koppelen met de games en ik zou de database verder gaan doen. Ramon had de database al in code gezet, zodat ik deze direct kon gebruiken. Na enige moeite met de connectie tussen de database en Java, was het in de laatste week gelukt. Het was gelukt, maar er was niet veel tijd meer, de markt kwam al erg dichtbij. Er was dus geen tijd te verliezen en heb het zeker niet opgegeven. Ik ben ervoor gaan zitten en heb de volledige werking, die we wilden, werkend gekregen. Daarbij heb ik als extra nog een G.U.I. erbij kunnen voegen om het er toch nog een stuk beter uit te laten zien.

Uiteindelijk erg tevreden over wat we nog hebben weten neer te zetten ondanks de gebeurtenissen in de midden/eind fase van het project.

Persoonlijk leerdoel

Als persoonlijk leerdoel voor dit project had ik gericht op mijn manier van coderen. Namelijk het overzichtelijk neerzetten van mijn code, in plaats van alles in de loop te zetten.

De manier waarop ik dit wilde bereiken was het eerst op papier uitwerken van de methodes die erin moeten zitten. Dit is niet helemaal zo gebeurd. In plaats van het op papier neerzetten ben ik in de code begonnen met het opzetten van alle methodes en pas als ik er zeker van was dat ik alle onderdelen had, ben ik deze gaan invullen. Dit resulteerde in een uiteindelijk redelijk soepele samenvoeging met de menu code en het leesbaar zijn van de code. Daarbij wel te weinig comments neergezet in de code, dus dat is mijn volgende leerdoel om aan te werken.

