## • mi volt aminek a nehézségét leginkább alábecsülte

Benya: A projektjében egy zombis játékot programozott le, ami nagyobb project volt, mint gondolta. Ezen belül is class-ok megértése volt a legnehezebb neki.

Livi: A logika könnyű volt, de a szintaktikával volt a legtöbb probléma, nehéz volt kódokat írni syntax error nélkül (Nehéz volt megjegyezni a Jupyter jelszavát :D)

## • volt-e valami *aha* élménye

Benya: A tojásos feladat megoldása. Itt egy általános megoldást programozott le, amit úgy kezdett, hogy a paramétereket (tojás, emelet) számával fokozatosan kezdte növelni és megoldotta ezeket a helyzeteket, majd ez alapján vezette le az általános megoldást.

Livi: A specifikációk megcsinálása volt kifejezetten jó élmény. Ezen túl amikor rájött, hogy van szabályszerűség a rómmai számokban és sikerült megoldani ezt a feladatot.

## milyen kurzus alatt összeszedett tudás / skill volt a legnagyobb segítség a projektben

Benya: Főleg a programozás :D

Livi: Egy honlapot hozott létre és adatot vizualizált, ami viszonlag új volt, mert részletesen a kurzuson nem volt róla szó. A markdown hasznos volt a honlapon lévő szöveg formázásához.