**Spørsmål**

1. **Vurder beslutningsprosessen i gruppen. Hva var bra/dårlig?**

Alle ble hørt og hadde en stemme innad i hvordan ting skulle være.

Det var aldri noen konflikter innad i planleggingen av diverse elementer, og alle ideer ble tatt opp til diskusjon og demokratisk bestemt.

Beslutningene rundt det kreative ble tatt tidlig i planleggingsprosessen og ideer ble deretter silt ut etter hvert som vi fant ut av i hvilken grad ideene våre var teknisk mulig. Om vi fant ut av at en ide måtte skrapes, klarte vi fortsatt å ta elementer fra denne ideen og implementere den i en ny en, slik at alle bidrag fra gruppemedlemmene ble lagt inn i oppgaven.

I noen situasjoner var det vanskelig å gi opp på en ide dersom det var for teknisk tidkrevende eller vanskelig å utføre, og det kunne fort føre til stagnering i resten av prosessen.

1. **Vurder kommunikasjonen i gruppen. Hva var bra/dårlig?**

Vi fikk gjort arbeid til tross for uforutsette situasjoner og det ble aldri et problem å spørre om hjelp. Lite kode gikk til spille da vi brukte elementer fra prototypene vi laget, og arbeidsdelegeringen gjorde at alle fikk sine oppgaver.

Ved å prøve og feile forskjellige deler av nettsiden separat kunne vi enkelt dele ideer og konsepter, og det ble derfor mye gjenbruk av gammel, irrelevant kode til veldig brukbar kode som kunne sørge for at alle våre behov kode-messig ble dekket.

1. **I hvilken grad har dere brukt kreative teknikker i løpet av prosjektet? Hva er erfaringen med disse?**

Vi brukte brainstorming-konseptet og det førte til en veldig åpen og kombinert variant av forskjellige ideer, slik at alle fikk satt sitt spor på oppgaven.

«Ingen ideer er dumme» konseptet bak brainstorming gjorde at vi alle kunne diskutere oppgaven og ideene våre uten noen sosiale barrierer eller frykt for uthengelse, som endte opp med å skape et godt sosialt trykk i gruppen vår.

1. **I hvilken grad har dere klart å følge egen handlingsplan? Hvor godt estimerte dere ressursbruken?**

Med et unntak av oppmøte-tid så har vi i stor grad klart å forholde oss til handlingsplanen, med et par utsettelser grunnet oppmøte-tiden.

Vi lå foran planen mye av tiden i den første uken, men endte opp med å skrape en del når neste uken begynte, i frykt for å avvike fra planen og havne utenfor skopet. Ressursmessig estimerte vi rimelig effektivt den neste uken, da vi hadde ganske stødige «arbeidstider»

1. **Hvordan har CPS fungert som rammeverk under utviklingen av løsningen?**

CPS tillot oss å definere en plan som vi klarte å forholde oss til en stund, med kontinuerlig utbedring. For eksempel ble løsninger rundt lukene, etter det var klart hva de skulle være, utbedret i sanntid under utviklings-prosessen.

1. **Hvordan har arbeidsdelingen vært innen teamet?**

Arbeidsinndelingen har vært vel-etablert siden dag 1, og de aller fleste har blitt involvert i det aller meste. På et tidspunkt ble det definert et «eksempel» arbeids-inndeling for de som ville jobbe på egenhånd utenfor «arbeidstiden» vår. Da hadde vi alltid et referansepunkt på hva som skulle gjøres uansett om klokken var 23:00 eller 11:00, om vi satt alene eller med gruppen.

Det var enkelt å be om hjelp, og utenfor spesialiseringene et par av oss tok opp (ansvar for animasjon f.eks), så ble det samarbeid på mye av koden.

1. **I hvilken grad føler dere at løsningen deres gjenspeiler deres faglige kompetanse på nåværende tidspunkt?**

I middels grad, da mange av våre kreative men gjennomførbare ideer ble skrapet basert på tid-mangel og ressursmangel. Å bli tillatt en liten mengde javascript for å få fikset f.eks onclick events hadde gjort et par løsninger gjennomførbare. Temaet lego åpner for en del kreativ holdning, men vi følte oss fort låst inn i temaet lego, og slet noen ganger med konseptet om «er denne ideen lego nok?». Om det ble et hinder til vår endelige presentasjon er ikke godt å si. Vi fikk brukt en del kode vi hadde vært litt lite borti, og vi fikk brukt kode vi hadde brukt en del av før, noe som gjorde at læringsutbytte under eksamen var høyt.

1. **Hva vil dere gjøre annerledes neste gang dere har et prosjekt?**

Neste prosjekt vil vi oppskalere kvalitetsstandard, og prøve å nærme oss et mer profesjonelt utseende, i motsetning til «tech demo» stil nettsiden vi har laget nå.

Bildene vi bruker er for eksempel veldig skalert ned i frykt for 10MB grensen på innlevering. Når vi nå ser at vi har en del plass å gå på enda, er det egentlig for sent, da vi har laget flesteparten av bildene selv(brikkene, lukene) ble de laget med lav-plass oppakning i tankene. Dette førte til at ressursene vi tok utenifra også måtte skaleres ned.

Denne gangen ble det ikke alt for mye bruk av display-konseptene men ting ble hovedsakelig manuelt plassert med absolutt posisjonering. Dette styrker hvordan nettsiden skaleres, men kan skade i mengden kode som er tilstede, og kan framover bli erstatted med forskjellige typer display og klasser.