

Ervaringsweek1 (25-Java-maart)

Opdracht: Game night ()

Dit keer gaan we programmeren! Deze opdracht is in 3 delen en jullie kunnen kiezen uit 2 verschillende klanten.

Deel 1: Kies de klant

De klanten zijn zich ervan bewust dat jullie juniors zijn, dus ze vinden het niet erg als jullie alle spelletjes in de command line weergeven. (Zorg er enkel voor dat dit een teamopdracht blijft! Iedereen moet meekunnen.) Met jullie team kiezen jullie 1 van deze klanten. Jullie mogen enkel met de andere opdracht beginnen als jullie klaar zijn met jullie eerste klant, of als jullie allemaal samen beslissen om iets anders te doen.

Klant 1: Pay to lose!

Een zeer bekende casino wilt een hoop spelletjes maken in hun casino. Ze hebben in de onderstaande opdracht een paar UMLs klaar staan. Bekijk deze met je team. De opdrachten gaan van makkelijk naar moeilijk. Kies deze opdracht als je specifiek regels wilt volgen.

Klik op onderstaande link voor uitleg

<https://docs.google.com/document/d/1HhuPSEZIfYHQR2NXsfzmkghe92QHVG/edit?usp=sharing&oid=109750495918718284515&rtpof=true&sd=true>

Klant 2: Casual gamers unite!

Deze klant heeft geen UMLs of vereisten, en willen gewoon spelletjes op hun site brengen. Het maakt hun niet uit de welke, daar mag je dan wel voor kiezen. Ze hebben een paar voorbeelden van spelletjes die je misschien kunt maken:

- Een guessing game, met kleuren, cijfers, misschien dieren?
- Tic Tac Toe
- BlackJack
- Snake
- Een text based adventure
- Minefield ...

Omdat er geen UMLs zijn, ben je zeer flexibel in hoe de classes eruit zien, probeer zoveel mogelijk met clean code te werken! Kies deze opdracht als je flexibel wilt zijn!

Deel 2: Tijd om te werken

Denk eraan, dit zijn de dingen die we bij jullie meten:

- Samenwerken
- Leergierigheid
- Nauwkeurig werken
- Initiatief nemen

Als je project niet volledig af is, is dit NIET erg! Het belangrijkste is dat jullie zeker aandacht geven aan bovenstaande punten.

Als jullie vragen hebben, volg je deze volgorde:

Google -> Collega's (van je team) -> Collega's (van andere teams) -> Instructeurs

Deel 3: Maak een presentatie

Dit keer heb je geen documentatie die je moet invullen, maar ga je zelf iets moeten presenteren. Dit wilt zeggen:

1.) Je gaat een demonstratie moeten geven van hoe je applicatie(s) werken. Iedereen presenteert minstens 1 opdracht en gaat moeten uitleggen wat de code doet.

2.) Je gaat een korte powerpoint moeten maken waarin je het volgende gaat moeten uitleggen:

- Vond je het een succes?
- Wie heeft wat gedaan?
- Wat ging er minder goed?
- Wat heb je bijgeleerd?
- Welke resources heb je gebruikt?
- Als je meer tijd had, wat denk je dat er nog aan kunt toevoegen?

Iedereen werkt mee aan de powerpoint! Jullie kunnen overal aan samenwerken, of iedereen heeft 1 specifieke slide waar hij aan werkt.

Succes!!