**Reflectiedocument**

Door: Ismael Winterman 1219656

Toen het aan het begin van de periode was aangekondigd dat er in groepen van twee gewerkt moest worden was het al vrij snel dat Brighton en Ik ervoor kozen om samen aan dit traject te beginnen. Samenwerken tijdens lessen, vrijdagen en het vorige project ging soepel, dus was dit geen moeilijke beslissing voor ons.

Tijdens het begin van de periode hadden wij afgesproken voor de eerste 5 weken de tijd te nemen om bekent te raken met C#, de omgeving en de onderwerpen die tijdens de lessen behandeld zouden worden. Op deze manier konden wij op ons eigen tempo verschillende implementaties van een nonogram maken. Hierbij was een van mijn favoriete een tile klasse de picturebox te laten overerven. Dit is gemakkelijk en is er weinig error handeling die gecheckt moet worden met trekking tot waar geklikt wordt. Tijdens één van de lessen op school liet Jan zien dat je die niet eens nodig hebt, omdat er gewoon direct op een paneel getekend kan worden. Dit wekte mijn interesse op en is uiteindelijk de manier geworden waarop wij de nonogram hebben besloten te maken.

Rond eind week 5 - begin week 6 zijn wij gestart met het realiseren van de eindopdracht. Hierbij is veel tijd gegaan in het onderzoeken, begrijpen en implementeren van de logische back-track solver. Helaas is dit niet gelukt, maar de interesse in de werking hierachter bestaat nog steeds en zal iets zijn waarin ik in mij vrije tijd waarschijnlijk nog naar opzoek ga.

Wat beter had gekund. Brighton en Ik houden van het direct beginnen aan het coderen met vrij weinig opzet van uitgebreide sprints/requirements. Dit heeft soms voor wat verwarring gezorgd, omdat wij beide niet compleet op de hoogte waren van elkaars voortgang op bepaalde features. Dit had voorkomen kunnen worden d.m.v. even samen door het “saaie” gedeelte van de opzet heen te bijten en dan genieten van de rest.

Over het algemeen heb ik niks te klagen over het werken met Brighton tijdens dit traject. Zoals verwacht ging de samenwerking soepel. Er is veel over discord en in persoon gecommuniceerd wat voor een plezante ervaring heeft opgeleverd. We kunnen goed op elkaar afstemmen, dus problemen zijn geen probleem.

Het eindproduct ben ik zelf tevreden mee. Het ziet er mooi uit voor een WinForms applicatie en ik draai het soms zelf om even een ronde te spelen. Het direct tekenen op het scherm was een uitdaging om te begrijpen, maar mooie ervaring.