* **Situatie**
  + **Beschrijf de situatie. Wat is er gebeurd?**

We moesten een Towerdefense game maken voor school samen met de Artist.

* + **Wie waren de betrokkenen?**

Developers: Daniel Brand, Pim Horeman..

Artist: Amber Huiskes, Amber Kalverboer, Twan Bijpost.

* + **Waar speelde het zich af?**

MediaCollege Amsterdam.

* + **Waarover ging het precies?**

Een scouting club wat hun eigen boomhut verdedigd.

* **Taak**
  + **Wat was de taak ?**

Maak een TowerDefense 2D Game die functioneel is.

* + **Wat was je rol? Wat was je functie?**

GameDeveloper (Programmeur).

Maken van scripts en het implementeren in Unity.

* + **Wat moest je doen ?**

Programmeren en Documenten maken.

* + **Wat werd er van je verwacht?**

Dat de game voor de deadline af was en de documenten naar de game horen.

* + **Wat was je doel? Wat waren je doelen?**

Het doel was: maak een towerdefense game met de art van de artist en zorg ervoor dat het speelbaar is voor de deadline.

* + **Wat was je voornemen? Had je een plan?**
  + We hadden een planning op trello en daar hield je je per week aan (Scrum).
* **Actie**
  + **Wat heb je werkelijk gedaan?**

Grid - Wave System – Shoot Functionality – Tower Upgrades - Waypoints – Health & Health bars – UI – Start Menu – Tower Placement – Tutorial – Animations implementation – Resource Building Build functionality - Game Resource Economy

* + **Hoe heb je het aangepakt?**

Alle Taken op Scrum gezet en die afgewerkt.

Als de taken klaar waren uploaden ik een versie online zodat iedereen in ons team het kon testen.

* + **Welke afwegingen hebben daarin op dat moment een rol gespeeld?**

Onze artist wisten niet wat scrum was en dat gaf in het begin wat verwarring maar later niet meer.

* + **Wat dacht je? Wat voelde je? Wat zag je voor je?**
  + **Wat was precies jouw aandeel of inbreng?**

Ik moest een grid maken en zorgen dat je torens kon neerzetten, dat die op enemies konden schieten.

* **Resultaat**
  + **Wat was het gevolg van jouw actie bij jezelf en wat was het gevolg bij andere betrokkenen?**

Elke keer als ik iets af had heb ik het online gezet voor onmiddelijke feedback zodat ik alles met mijn team kon bespreken en feedback kon krijgen.

* + **Wat was het gevolg op de sfeer?**

De sfeer was goed, er was heel veel contact tussen artists & developers en we konden goed met elkaar overweg.

* + **Wat was de invloed op het proces? Konden jullie nog goed verder werken?**

Natuurlijk kan de samenwerking altijd beter, maar het ging goed. We hebben veel overlegd en zo konden wij de art assets goed en op tijd krijgen.

* + **Wat was de invloed van jouw aandeel (van je actie) op het resultaat dat je**
  + **wilde bereiken.**

Niet erg veel, als het af was waren we er tevreden over en gingen we door naar het volgende.

* **Reflectie**
  + **Was het resultaat van je actie dat wat je er mee wilde bereiken?**

Ja.

* + **Heb je er iets van geleerd ?**

Vooral Team work, en een paar dingen over inheritance. Ik merk dat ik steeds sneller en efficiëntere scripts schreef.

* + **Kun je deze situatie en je handelen daarin koppelen aan een competentie uit**
  + **het profiel van de beroepsbeoefenaar uit de opdracht? Als je dat kan, hoe scoorde je dan voor deze competentie?**

Nee, want we hadden geen beroepsbeoefenaar.

* **Transfer**
  + **Zou deze situatie zich nogmaals kunnen voordoen?**

Ja.

* + **Zou je dan iets anders willen doen dan je deze keer hebt gedaan? (Wat dan, hoe, waarom?) Of blijf je juist hetzelfde doen? (Wat dan, hoe, waarom?)**

Ik wil volgende keer wat beter gebruik maken van github, we weten nu hoe we daarin goed kunnen werken maar in het begin ging het af en toe wat moeizaam.

* + **Zijn er situaties denkbaar waarin je wat je gedaan hebt weer zou kunnen toepassen of juist niet weer zou willen doen?**

Wave System, Tower Upgrades, Health & Tutorial kunnen we ook voor een volgend project gebruiken.

* + **Wat neem je jezelf voor, voor de volgende keer?**

Een beteren planning, en taakverdeling.