Zelfreflectie – D&D Inventory App

# Hoe ging het project?

Het project begon met een lekker tempo en verdeelde meteen alle taken meteen. Ik was de github master om het zo maar te zeggen, dat houd in dat ik van iedereen die in een andere branch werkte ook ervoor zorgde dat alles goed gemerged zou worden zonder conflicten en zonder fouten. Hierover kun je meer lezen in ”[Wat ging er goed](#_Wat_ging_er)”. In de loop van het project kwamen we tegen een aantal problemen aan deze kun je lezen in ”[Wat ging er fout](#_Wat_ging_er_1)”.

## Wat ging er goed?

Het project ging op een lekker snel tempo wat ik wel heel fijn vind om mee te werken dat geeft mij ook wat meer druk om sneller mijn eigen opdrachten af te krijgen. Voor het programmeren hadden wij eerst alle informatie bij elkaar gehaald en ongeveer besproken wat er allemaal qua functionaliteiten erin zouden komen dit was heel handig voor het programmeren en opdrachten delen onder elkaar. Ook heb ik iedereen in het project een beetje geholpen omdat ik al wat ervaring met Angular had dus de kennis die ik er van had die had ik met de groep gedeeld zodat zij ook iets wisten aangezien ze nog nooit met de programmeer taal Angular hadden gewerkt hiervoor.

### Wat ging er fout?

In dit project gingen er natuurlijk ook een aantal dingen fout dit is natuurlijk normaal voor het leerproces alle foute/ problemen die wij tegenkwamen waren allemaal tijden het programmeren. Sommige functies die voorheen werkte die gaven een foutmelding na een Merge van een branch omdat iemand al klaar was dus heb ik dit ook elkekeer opgelost als de oorzaak door een Merge kwam.

#### Hoe vond je alles gaan?

Ik vond alles heel erg goed gaan en met een heel goed tempo en ik vind dat vooral Pablo, Menno en Brandon hier heel van van hebben geleerd omdat zij met een compleet nieuwe programeer taal aan de slag zijn gegaan ondanks dat ze wisten dat dit misschien het project zou ophouden. Maar dit was niet het geval omdat we elkaar keer op keer hielpen als we tegen wat aanliepen.