

Tijdens het SL2a project hebben Gianni, Ilias en ik (Quinten) samengewerkt aan het creëren van een Casino in een console-applicatie. We hebben een gestructureerde aanpak gevolgd, waarbij we gebruikgemaakt hebben van een Trello-bord en sprints van twee weken hebben gehanteerd om ons werk te organiseren en de voortgang te bewaken.

Mijn hoofdtaak binnen het project was het ontwikkelen van de sportweddenschappen voor de applicatie. Dit omvatte het implementeren van functionaliteiten zoals voetbal- en paardenweddenschappen. Hoewel ik tijdens dit proces regelmatig obstakels tegenkwam, slaagde ik er dankzij samenwerking met Gianni en actief zoeken naar oplossingen op internet uiteindelijk in om deze te overwinnen.

Helaas kwam er na het afronden van het project een teleurstelling toen bleek dat we in periode 3 dit vak niet gehaald hadden. Dit was ontmoedigend, maar we gingen gebruikmaken van de gekregen feedback van de beoordelaars om onze applicatie te verbeteren, zodat de applicatie nu wel op een voldoende uitkomt. Tijdens deze periode kregen we te horen dat Ilias was gestopt met de opleiding dus heb ik samen met Gianni gewerkt aan het verbeteren van de applicatie, hierbij hebben we elke maandag een SCRUM meeting gehad en hebben we enkele userstories uitgewerkt via GitHub Issues. Ik was bezig met het renoveren van de BlackJack en het toevoegen van KISS en DRY coding zodat ons cijfer daardoor hopelijk hoger werd. Dit zag ik als een waardevolle kans om te leren en te groeien, dit omdat ik zelf nog vrijwel nooit had gewerkt met de KISS en DRY methodieken. Ik ging met volle energie aan de slag om onze prestaties te verbeteren voor de volgende beoordeling.

Terugkijkend ben ik blij met mijn doorzettingsvermogen op het project en hoe ik geleerd heb van mijn fouten tijdens het ontwikkelen. Het SL2a project heeft mijn technische vaardigheden verbeterd in het begrijpen en ontwikkelen van C# applicaties.