Retrospektive

Wie lief meine Projektarbeit?

Name: Joel Bandle

|  |  |
| --- | --- |
| **Was lief gut?**  Die Wireframe-Erstellung in Figma war sehr hilfreich und hat mir Zeit gespart. Das Gaming-Theme mit den individuellen Farbverläufen für jedes Spiel ist gut gelungen und sieht professionell aus. GitHub Copilot war sehr nützlich, da es direkten Zugriff auf mein Projekt hatte und passende Vorschläge gemacht hat. Die regelmässige Überprüfung der Checkliste half dabei, alle Anforderungen zu erfüllen. | **Was lief weniger gut?**  Mein Zeitmanagement war schlecht ich habe zu spät mit dem Coden angefangen, weil ich mich nicht für ein Design entscheiden konnte. Dadurch war ich unter Zeitdruck und musste mehr KI verwenden als ursprünglich geplant. Es gab frustrierende Momente, wo KI-Verbesserungen andere Teile des Codes kaputt gemacht haben und ich alles wieder debuggen musste. Der Wechsel von JavaScript zu CSS-only war mühsam, da ich alle Produktseiten neu erstellen musste. |
| **Was würde ich anders machen?**  Ich würde früher mit der Planung beginnen und das Design schneller festlegen, um mehr Zeit für die eigentliche Programmierung zu haben. Weniger KI-Abhängigkeit entwickeln und mehr eigene Experimente mit HTML/CSS wagen, auch wenn es länger dauert. Bei zukünftigen Projekten würde ich von Anfang an die Projektanforderungen genauer beachten, um spätere grosse Änderungen zu vermeiden. | |