Reflectie eindopdracht Java

*Voorwoord*

Deze periode gingen we met Java aan de slag. Voor mij was het nog een nieuwe programmeertaal. Ik vind het wel een interessante taal en ging ermee aan de slag.

*De opdracht*

De opdrachten waren best gemakkelijk voor mij. En hier ging ik snel doorheen. Toen ben ik begonnen met de eindopdracht. Ik had gekozen voor Tic Tac Toe, het is een grappig spel en een leuke uitdaging voor mij.

De basis van het spel stond vrij snel, het bord, het tekenen van de X en O en het klikken zodat er om de beurt X en O geplaatst werden. Maar daarna kwamen de functies van het winnen erbij, hier had ik meer last mee. Ik heb veel onderzoek online gedaan en met behulp van een filmpje eruit gekomen.

Dit heb ik toen gepresenteerd en toen kwamen we erachter dat ik nog niet volledig alles code begreep en kon toepassen. In overleg is toen besloten om een andere eindopdracht te maken.

Ik heb toen gekozen voor steen, papier, schaar. Het leek mij een andere uitdagende opdracht. Eerst heb ik samen met Billy genoteerd hoe het spel gaat werken en eruit gaat zien. Toen ben ik aan de slag gegaan met de knoppen, dat je kan kiezen wat je wilt (steen, papier of schaar) en dat de computer zelf ook random kiest. Vanaf daar was het weergeven van de keus en aangeven wie er gewonnen had.

Het was gelukt om aan te geven wie er gewonnen had, maar toen liep ik tegen net probleem aan dat het elke keer door elkaar geprint werd op het scherm. Dit heb ik toen aangepast door de functie reset toe te voegen. Dit was eerst een extra knop, maar dat was niet handig. Dus heb ik het verwerkt in de knoppen van steen, papier en schaar. Ik heb daarna het scorebord toegevoegd en als je 2 punten hebt dan win je. Dan komt er over de knoppen een scherm met wie er wint en dan kan je op de knop Restart klikken.

*Nawoord*

Ik heb toen de steen, papier, schaar opdracht gepresenteerd en toen was meteen duidelijk dat ik het nu wel snap en kan toepassen. Ik heb er veel van geleerd en ben benieuwd hoe de aankomende periode gaat.

Joey Groenestein