Reflectieverslag Luc

Tijdens het proces van het ontwikkelen van onze game heb ik gemengde gevoelens ervaren. Aanvankelijk vond ik de opdracht leuk, vooral omdat het iets anders was dan de gebruikelijke taken en omdat we de vrijheid hadden om zelf een game te kiezen om te maken. Echter, al snel merkten we dat we een cruciale stap hadden overgeslagen: voldoende onderzoek doen voordat we een game kozen om te ontwikkelen. In plaats daarvan kozen we zonder veel nadenken een game, en niet zomaar een, maar een behoorlijk complexe en omvangrijke.

De complexiteit van de game leidde tot een vroegtijdige demotivatie, vooral omdat het moeilijk was om eraan te werken binnen een klasomgeving. Desondanks merkte ik dat zodra er enige vooruitgang werd geboekt tijdens het programmeren, het wel leuk was om eraan te werken. Dit bracht me een zekere mate van motivatie, maar het bleef een uitdaging.

Een ander struikelblok tijdens het proces was het plannen. Hoewel we de taken hadden opgesplitst en redelijk goed hadden verdeeld tussen ons beiden, bleek het moeilijk om me aan de planning te houden. Mijn werktempo varieerde sterk van dag tot dag, wat het plannen bemoeilijkte. Sommige dagen kon ik meerdere taken afvinken, terwijl ik op andere dagen nauwelijks drie regels code kon schrijven. Dit inconsistente werktempo maakte het lastig om volgens de oorspronkelijke planning te werken.

Hoewel ik uiteindelijk alle toegewezen taken heb voltooid, realiseer ik me dat dit niet volgens de initiële planning was. Dit benadrukt voor mij het belang van realistisch plannen en het omgaan met variabele werktempo's. In de toekomst zal ik proberen beter voorbereid te zijn bij het kiezen van een project en zorgvuldiger te plannen, zodat ik mijn werk gelijkmatiger kan verdelen over de beschikbare tijd. Overall beschouwd was het een uitdagende maar leerzame ervaring.