POP: opdracht reflectie

Uitdaging: Feedback vragen

Allergie: Afhankelijkheid

**Kernkwaliteit**: Zelfsturing

Valkuil: Weinig hulp vragen

Valkuil: Overfocussen op details

**Kernkwaliteit**: Probleemoplossend

Allergie: Chaotische werkwijze

Uitdaging: Tijd goed indelen

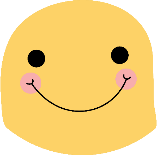
Valkuil: Conflicten vermijden

**Kernkwaliteit**: Respectvol

Allergie: Meer assertiviteit

Uitdaging: Slechte communicatie

|  |
| --- |
| Voor mijn eindproject in het zesde middelbaar had ik een remake gemaakt van de game *Age of War*. Dat is een spel uit mijn jeugd dat me echt doet terugdenken aan de goede tijden waarin je nog weinig zorgen had. Dit project had ik *Age of Monsters* genoemd. Het was een uitdagend, maar vooral erg leuk project om aan te werken. De game werd gemaakt in C# met Unity. De map en personages heb ik via open source gedownload, maar het animeren en de game development deed ik samen met mijn werkgenoot ik deed vooral het coderen en hij vooral de animaties en designen van grafische effecten. Ik had tijdens het project ook veel informatie moeten opzoeken, aangezien ik dit nog nooit eerder had gedaan. Uiteindelijk is het een project geworden dat ik niet snel zal vergeten, door de leuke momenten die ik samen met mijn teamgenoot heb meegemaakt.  Als ik aan een project werk dat mij interesseert, ben ik er ook echt gemotiveerd mee bezig. Wanneer iets mij minder interesseert, kan het wat langer duren voor het af is. Denk bijvoorbeeld aan websites of games. Dit zijn dingen die mij wél boeien en waar ik dan ook lang en met veel inzet aan werk. |

* **Wat vond je een bijzonder positief element van dit project?**
* Wat vond je leuk? wat ging er goed? Wat heeft je positief verrast?

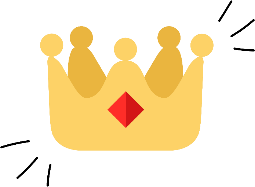
|  |
| --- |
| De game­logica verliep redelijk vlot, zeker omdat het mijn eerste project was binnen Game Development. Het werken met Unity ging ook vrij goed. Ik leerde altijd al snel hoe ik met de tools moet omgaan waarmee ik werkte, zoals Photoshop, Unity, Visual Studio en VS Code. Ik vond het bovendien erg leuk om nieuwe elementen binnen zo’n project te ontdekken, zoals het berekenen van projectiles, het calibreren van health, het configureren van attacks en het bepalen van de hoeveelheid damage. Dit soort onderdelen vond ik erg nuttig en interessant om te leren en uit te werken. |

* **Wat vond je een minder leuk element van dit project?**
* Wat vond jij frustrerend? Waar botste je tegenaan? Wat liep er mis?

|  |
| --- |
| Omdat het mijn eerste project was binnen Game Development, verliep het leerproces met een exponentiële groei. In het begin waren we vooral bezig met uitzoeken hoe we de game zouden opbouwen, het kiezen van een framework, de personages, en leren hoe Unity precies werkte.  Zodra we die basis hadden uitgezocht, ging het vrij snel om te begrijpen hoe alles functioneerde, zoals de projectile-berekeningen. We keken daarbij ook vaak naar tutorials op YouTube, GitHub en Stack Overflow.  In die periode was ChatGPT nog niet zo geavanceerd als nu, dus we konden geen makkelijke “shortcuts” nemen. Achteraf gezien was dat eigenlijk een voordeel, omdat we daardoor veel meer zelf hebben geleerd. |

* **Welke nieuwe inzichten neem je mee uit dit project?**
* Welke concrete inzichten wil je toepassen op volgende projecten? Zijn er dingen die je volgende keer anders wil aanpakken?
* Zijn er dingen die je nu op een andere manier bekijkt door je ervaring met dit project?
* Wat vind je de meest waardevolle informatie/les die je hebt meegekregen in de uitvoering van dit project?

|  |
| --- |
| Tijdens dit project heb ik geleerd hoe belangrijk een goede voorbereiding en planning zijn. Ik besefte dat game development niet alleen om programmeren draait, maar ook om structuur en samenwerking.  Ik wil in toekomstige projecten meer aandacht besteden aan tijdsbeheer en taakverdeling, zodat ik niet te veel blijf hangen in technische details.  Door dit project bekijk ik programmeren nu als een combinatie van creatief denken, teamwork en probleemoplossing.  De belangrijkste les die ik meeneem is dat je het meest leert door dingen zelf te ontdekken in plaats van meteen hulp te zoeken. |

* **Wat zou je een persoonlijk succes noemen tijdens dit project?**
* Waarop ben je trots?
* Wie of wat heeft indruk op je gemaakt en waarom?

|  |
| --- |
| Mijn persoonlijk succes was dat ik ondanks het feit dat dit mijn eerste gameproject was, alles tot een werkend eindresultaat heb gebracht. Ik heb veel zelf moeten opzoeken en leren, maar dat is uiteindelijk goed gelukt. |