

Leerdoelen Media S3 Maatwerk
Meara Leentvaar

Leeruitkomst 2

Je realiseert een interactieve gebruikerservaring door het combineren van hard- en software, op basis van functionele eisen.

Eigen beoordeling: Geoefend

Verantwoording

Tijdens dit maatwerk semester ben ik van een tutorial student gegaan naar een student die weet waar ze het over heeft. Tijdens de start heb ik veel met Mijke kunnen brainstormen over het idee van mijn game, hierna ben ik op onderzoek gegaan om te bepalen wat voor taal ik hier het beste voor kan gebruiken. Dit werd Javascript en dat met name de library genaamd Phaser.

Om Phaser te leren kennen heb ik uiteraard wel eerst tutorials gevolgd namelijk deze:

https://www.youtube.com/watch?v=frRWKxB9Hm0&list=PLDyH9Tk5ZdFzEu_izyqgPFtHJJXkc79no

Hierbij leerde ik vooral hoe je een old school arcade spel maakt. Ik had zelf een andere visie voor mijn eigen spel. Ik heb de kennis die ik van de tutorial heb geleerd gebruikt in mijn eigen game. Hier kwamen nog wel eens wat errors in voor omdat ik niet dezelfde physics engine gebruikte als in de tutorial waardoor sommige functies niet mogelijk waren. (Bijvoorbeeld world collide bounds)

Nadat het prototype voor de frontend af was ben ik begonnen met de Arduino, iets wat voor mij de grootste uitdaging zou zijn dit semester. Gelukkig hebben Mijke en software student Enes mij kunnen helpen met het koppelen van de Arduino met de server en vervolgens naar de client. Hier kwamen veel errors in voor en hebben me denk ik een week of 3 gekost. Gelukkig weet ik nu wel de stappen die ik moet volgen om de error op te lossen waaronder checken of Python gedownload is en beschikbaar voor iedereen, Visual studio geïnstalleerd is en een chrome plugin voor de CORS-policy error. Al met al ben ik ontzettend blij met het resultaat wat ik heb neergezet en kan ik ook zeggen dat ik erg gegroeid ben ten opzichte van de vorige keer dat ik semester 3 heb gedaan.

Leeruitkomst 3

Je ontwikkelt efficiënte, overzichtelijke en werkende code welke overdraagbaar is d.m.v. documentatie en versiebeheer in teamverband.

Eigen beoordeling: Geoefend

Verantwoording:

Ik heb volgens mij ieder semester wel te horen gekregen dat mijn code rommelig is. Met name van docente Alicia. Nu ik mijn code nu zie kan ik heel goed inzien hoe rommelig en onoverzichtelijk mijn code voorheen was.

Ongeveer in het midden van mijn project ben ik omgeschakeld van Atom naar Microsoft Visual Code. Dit was een van de beste beslissingen in dit semester. Het heeft het overzichtelijk houden van de code een stuk makkelijker gemaakt plus de live server functie kwam goed van pas tijdens het testen van de code. Ik heb mijn code ook voorzien van veel commentaar zodat

deze goed leesbaar is en iemand die buiten het project staat precies kan zien welke regel wat precies doet.

Een readme maken was voor mij ook iets wat ik nog nooit heb gedaan maar tijdens mijn zoektocht voor een plugin voor de animated tiles kwam ik erachter hoe belangrijk een readme eigenlijk is. Ik heb in mijn readme alle classes uitgelegd en wat ze precies doen. Ook heb ik uitgelegd wat de belangrijkste functies zijn zoals de beweging van de speler, waar deze wordt aangeroepen en hoe deze aangepast moet worden.

Voorheen was ik ook niet heel erg bekend met Github. Zo heb ik er wel eens het een en ander in gezet maar mij verder nooit echt in verdiept. Ik heb nu met alles wat gecommit is een duidelijke omschrijving met titel zodat het goed leesbaar is. Ook heb ik een andere branch aangemaakt toen ik bezig was met de arduino code om ervoor te zorgen dat mijn master altijd laatste stabiele versie heeft van de game.

Algemene reflectie

Vorig jaar zei Mijke tegen me dat een maatwerk semester voor heel veel studenten heel goed kan zijn. Zoals Mijke zei keek ik haar toen aan met een blik die wel wat woorden te zeggen had maar ik ben nu heel erg dankbaar voor dit semester. Coderen is iets waar ik niet meer bang voor ben en ik hoef niet alles meer van stackoverflow te kopiëren. Ik kan nu veel gericht naar oplossingen zoeken op stackoverflow of andere websites in plaats van de eerste beste oplossingen kopiëren en plakken en hopen dat het werkt. Ik voel dat ik klaar ben om semester 6 te tackelen!