

# Reflectieverslag Douwe

---

## Inleiding

Dit is het reflectieverslag van project Simmac van Douwe Westerdijk. Hier schrijft Douwe op hoe hij het project vond gaan, wat beter kon, en wat juist goed ging. Dit is bedoeld om de opdrachtgever inzicht te geven over wat de ontwikkelaars zelf vonden van de gang van zaken.

## Inhoudsopgave

- [Inhoudsopgave](#)
- [Inleiding](#)
- [Leerdoelen](#)
- [Situaties](#)
  - [Wat ging goed?](#)
  - [Wat kon beter?](#)
  - [Waar liep je tegenaan?](#)
  - [Hoe heb je problemen opgelost?](#)
  - [Wat heb je geleerd?](#)
  - [Hoe verliep de samenwerking?](#)
- [Eindconclusie](#)

## Leerdoelen

### Comminucatie

De comminucatie tussen Nolan en ik vond ik zeer goed en fijn. We konden alles tegen elkaar zeggen en zolang we iets hadden gezegd was er geen probleem. De comminucatie met onze klant / opdrachtgever kon beter. We hadden vaak aanpassingen gemaakt aan het GDD en deze niet per mail doorgegeven aan de opdrachtgever.

### Analyseren

Het analyseren ging goed zodra wij er serieus mee begonnen. De eerste twee weken van het project analyseerde wij niet zoals gewenst of bv. de functionaliteiten die in het spel zaten ook aansloten bij de inhoud van het GDD. Dit kon beter.

### Uitvoeren

Het uitvoeren van onze planning ging goed, als ik het een cijfer moest geven was dit een 7.5. Vooral in het begin volgde wij de planning exact zoals hij opgeschreven stond, waar wij dit naar het einde van de tweede week wat verloren. Maar tegen de vierde week pakte we de planning weer op en hebben we gezorgd dat de planning aansloot bij de verloop van het project.

## Situaties

### Wat ging goed?

Het opzetten van het project vond ik erg goed gaan. Nolan en ik hadden snel een voorstel opgesteld en waren het vrijwel over alles eens. Waar we het oneens waren hadden we snel een compromis gesloten.

Het samenwerken ging naar mijn mening compleet moeiteloos en vrijwel perfect.

### Wat kon beter?

Het uitplannen wat we nodig hadden van Unity / de code hadden we beter uit moeten denken. Ik liep er tegen aan dat toen de tijd kwam om meerdere scenes aan te maken voor de minigames dat ik simpelweg niet wist hoe dit moet omdat ik dit niet van voren had uitgedacht en getest. Dit heeft toen best wat vertraging en irritatie opgewekt omdat ik er tijd door verloor.

Dit soort planningsfouten maakte ik ook een handvol keer tijdens het programmeren. Niks was projectbrekend, maar het waren wel allemaal kleine dingen die frictie veroorzaken om verder te werken. Dat merkte ik snel.

### Waar liep je tegenaan?

In het begin van het project had ik het voorgenomen dat ik de Assets van Simmac zou maken. Ik ben geen artist, maar ik wou wel wat moois maken. Door hoe weinig ervaring ik heb met game art maken was dit enorm lastig en zorgde dit voor veel frictie in het begin van de ontwikkelfase, wat direct ook een klap gaf op mijn motivatie om sterk door te werken. Na de eerste week besloot ik om simpele assets te maken voor functionaliteit i.p.v. voor de mooi, en dit was uiteindelijk de oplossing om weer goed verder te kunnen werken.

### Hoe heb je problemen opgelost?

Ik heb de problemen opgelost door het een paar dagen even te laten bezinken, en daarna in overleg met Nolan een andere aanpak verzinnen. (bv. i.p.v. mooie assets overgaan naar puur functionele assets) Deze aanpak hebben we samen veel gebruikt bij de latere ontwikkelfase, bijvoorbeeld om de keuzes te maken om bepaalde elementen toch uit het prototype van simmac te laten door gebrek aan tijd. Door de goede samenwerking met Nolan zorgde dit niet voor problemen en kwamen we altijd uit op een goede oplossing voor ons beide.

### Wat heb je geleerd?

Ik heb geleerd om voordat ik begin met serieus ontwikkelen om eerst te functionaliteiten te testen. Eerst de documentatie lezen, eerst een test project maken waar je heel simpel de dingen gebruikt voor het eerst om ze logisch in de praktijk te snappen.

### Hoe verliep de samenwerking?

Vlekkeloos. Ik vond de samenwerking enorm fijn. Ik zou het als perfect omschrijven. We konden zeer goed overweg met elkaar en er waren nooit conflicten tussen visies over het spel. Ook situaties zoals iemand die later aanwezig was was nooit een probleem. Zolang er communicatie was was er geen conflict, dit zorgde voor een erg fijne, vertrouwde werksfeer die ik ervaarde als zeer prettig.

### Eindconclusie

Ik ben niet ontevreden over hoe ik gewerkt heb aan Simmac. Had ik iets meer kunnen doen? Ja, je kan altijd meer doen. Ik denk als wij ons gedruwt hadden om zoveel mogelijk te doen, dat dit project lang niet zo leuk

was geweest om aan te werken dan het was. Het is lang geleden dat ik zoveel lol heb gehad om serieus aan een project te werken. Ik heb door dit project weer de vonk ervaren die ik vroeger zo vaak voelde voor programmeren en ontwikkelen. Ik zou niks terug nemen van dit project.

Ik heb ook veel geleerd om mee te nemen naar mijn volgende projecten, dit waren veel leerzame leerervaringen voor mij.