**Module 4: Eerste Webgame**

**Reflectie**

*In opdracht van* : OSD

*Auteur(s)* : Miryam van Olphen

*Klas* : BSD-O-AUG23A

*Datum* : 1/7/2024

*Versienummer* : 1.0

*Plaats* : Groningen

SLB-er : OSD

**Inhoud**

[1 Reflectie 3](#_Toc115677626)

# Reflectie

* ***Wat heb je geleerd op technisch vlak (KENNEN & KUNNEN)***

De structuur van JavaScript is mij meer duidelijk nu. Ik kan functies maken en switch statements maken. In HTML weet ik hoe ik Javascript link en ik kan met id’s werken. In CSS kan ik al beter zelf bepalen waar wat staat en hoe het eruit ziet. Ik kan subdomeinen maken.

* ***Wat heb je geleerd op persoonlijk vlak (ZIJN)***

Dat ik veel informatie snel kan oppakken. Ik vind het makkelijker om te bedenken wat ik nodig heb en hoe dat eruit zou kunnen zien.

* ***Wat zijn je valkuilen (KENNEN, KUNNEN & ZIJN)***

Ik voel me of geïntimideerd door de stof of ik denk er te makkelijk over. Het is gewoon elke keer dat ik ga zitten met code dat ik me zo erg gestressed voel. Alsof het nooit genoeg zal zijn. Als ik iets niet in een keer snap raak ik gefrustreerd. Hier heb ik het ook met Elke over gehad. Ik heb misschien iets meer hulp nodig, niet met hoe ik het moet doen, maar wat ik moet doen.

* ***Wat wil je een volgende keer als leerpunt(en) aanpakken (KENNEN, KUNNEN & ZIJN)***

Ik heb de volgende module wat extra hulp nodig. Ik raak gewoon in de paniek en weet dan 2 weken niet echt wat ik moet en dan kom in de tijdknel. Ik weet eigenlijk gewoon niet hoe ik een haalbaar plan maak. Daarnaast wil ik de pomodoro methode thuis toepassen om te leren leren. En ik zou graag hulp willen met het maken van een goed plan van aanpak/planning. Ik wil dit wel echt leren en niet steeds in een cirkel van goede intenties en dan met een eindproduct aankomen waar ik zelf in teleurgesteld ben.