

# Java project - Cluedo

## Concreet ervaren:

Het belangrijke van de PE was dat wij een werkend spel konden krijgen. De extra's waren niet essentieel maar het spel moest wel werken voor een goed punt te kunnen krijgen.

Tijdens de PE was het altijd de bedoeling dat zowel in de klas als buiten de school wij als een groep van 3 bleven samenwerken en niet elk op ons eigen om zo uiteindelijk code samen te voegen.

Deze PE was stressvol. Ik hou niet bepaald veel van back end programmeren en ookal vond ik Java leuk, het verlaagde het stress niveau van het vak niet.

## Waarnemen en overdenken (reflecteren):

Het structureren van code is altijd iets waar ik goed in was, zelf was ik niet de snelste voor te coderen maar als ik iets codeerde was het meestal wel in de juiste richting. Een groot nadeel van deze PE was dat ik nooit cluedo heb gespeeld. Hierdoor moest ik dus eventjes online gaan lezen hoe cluedo werkte en de specificaties hiervan doornemen.

Ons origineel doel in onze groep was voor het spel werkend te krijgen, hierna het te verbeteren en dan extra's toe te voegen. Uiteindelijk hebben we dus ook het spel afgekregen maar niet kunnen verbeteren of extra's toe kunnen voegen.

Ik vond het belangrijk dat ik alles deed wat ik kon en mijn teamleden niet in de steek liet doorheen de looptijd van de PE. Ik vind dit gevoel het ergste gevoel dat er bestaat in school als je alleen staat voor een PE.

## Abstracte begripsvorming:

Tijdens het project was ik misschien niet de meest motiverende persoon in de groep. Volgende keer kan ik zeker wat enthousiaster zijn rondom een project zoals dit.

Volgende keer ga ik ook zeker meer inzet tonen van het begin en niet halverwege doorheen de lessen om zo ook sneller en beter onze PE te kunnen maken en mijn teamleden te kunnen helpen.

Ik zou graag de PE eigenlijk eens opnieuw willen maken voor te zien of ik er wat meer van kan en te zien hoeveel ik eigenlijk al bereikt heb door java zelfstudie te doen. De PE kan ook dus zelf gemaakt worden en misschien ga ik dit uiteindelijk ook uitproberen op mijn eigen tijd. Maar op dit moment ben ik volledig gefocused op digitaal vormgeven.

## Actief experimenteren:

Uiteindelijk hebben we dus een PE afgeleverd waarop ik niet trots was. Ookal hadden we het spel werkend. Het werkte maar op minimale vereisten en was dus ook maar een minimaal PE punt.

We waren geslaagd maar ik denk diep vanbinnen dat niemand van onze groep echt trots was en meer gewoon een zucht uitliet van 'het is eindelijk gedaan'. De PE op zijn eigen was niet veel maar met alle PE's dat wij hierbij kregen binnen dit semester waren het een zware stressvolle 8 weken.

## Research project Bachelor SNB

### Situatie:

Tijdens mijn vorig studiejaar dat ik heb meegevolgd (2021-2022). Heb ik ook een Research project moeten maken in een groep. Mijn groepsleden Robbe, Benjamin en Bart waren enorm leuke teamsgenoten om te hebben voor dit project. Niet alleen waren hun leergierig maar ook vriendelijk en uitgaand. Wij moesten dus voor ons project een Opdracht maken, dit was een World of Warcraft server opstellen en hierrond een paper schrijven.

### Taak:

De rol dat ik speelde binnenin het team was simpel. Ik was de scrum leader voor de eerste 4 weken en elke 4 weken wisselden we van leider. Binnenin ons team deed iedereen alles maar een beetje van alles.

Als er dus een grote taak was werd dit meestal opgedeeld of mee overkeken door alle teamleden. Sinds dat onze groep gemotiveerd en er snel mee weg was wouden wij samen het beste project van de klas voorstellen. Er werden een aantal richtlijnen voorgesteld en verwachtingen gezet maar al snel breekte onze groep deze verwachtingen.

### Actie:

Wij hebben dus als eerst aan ons project zelf begonnen omdat wij enorm geïnteresseerd waren om al een werkend resultaat te krijgen, niet 1 les later hadden wij al een server opstaan waarop wij World of Warcraft konden spelen en actief al dingen konden testen.

Hierna besloten we dus ook voor verder aan de opdracht te werken totdat zowel de server als de client en het spel zelf stabiel waren. Toen heb ik en Bart onze groepsleden moeten motiveren om ook eens aan de paper te werken, sinds dat dit nogal aan de kant gelaten werd door ons.

## Resultaat:

Ons uiteindelijke resultaat was dus ook fantastisch, we hadden niet alleen een volledige stabiele World of Warcraft server opgezet, een ok paper geschreven, een mooi data dashboard gemaakt via datadog en grafana maar ook nog extra's.

Zoals onze eigen website, een extra statistieken pagina op het dashboard. Een volledige loadbalancer toegevoegd en meer. De reden hiervoor was dat wij als een groep goed samen konden werken en enorm goed rondom het onderwerp konden werken. Zowel samen als apart konden wij iets maken en het samengooien en bijsturen als we samen kwamen.

## Reflectie:

Ik vind dat wij dit project fantastisch hebben gedaan. Ookal heb ik de presentatie niet meegedaan en de punten niet gekregen omdat ik mij op het einde heb uitgeschreven voor naar digitale vormgeving te wisselen, ik ben toch trots op ons eindresultaat.

Ik heb hierook uit geleerd hoe je een paper moet schrijven, als een groep moet werken, maar ook dat je soms gewoon eventjes moet rusten en niet teveel in 1 keer moet proberen te doen. We begonnen van het begin en we hebben het zo opgebouwd, alles begint klein maar als je er genoeg tijd in steekt kan je er iets groots van maken en er trots op zijn.

Volgende keer denk ik dat we beter de paper ook beginnen onmiddellijk als het project begint en niet een aantal weken erna. Dit maakt alles opschrijven makkelijker sinds dat de informatie nog redelijk vers erin zit.

Alles wat ik van het research project heb geleerd kan ik zeker meenemen naartoe de andere jaren binnenin pxl en later in de job waar ik voor ga.