Reflectie Bart Bakker

**Mijn taken:**

- Raamwerk neerzetten van het verslag.

- Eerste hoofdstukken maken en stukjes van groepsgenoten samen voegen.

- Start en stop aanpassen.

- Layout een vaste afmeting geven

- Het verslag in elkaar zetten na lopen en opsturen

**Samenwerking**

Ik vind de samen werking met Kevin, Rik Jan, Thijs en Sergen goed verlopen. In het begin werden er direct goede afspraken gemaakt en deze werden goed na geleefd. Wat ik zelf minder fijn vond was dat sommige instellingen in het beginnen bij een aantal snel waren geregeld en bij anderen niet waardoor die direct niet mee konden komen en anderen al druk met de code bezig waren. Later werden die ook geholpen en werkte alles bij iedereen en kon iedereen doen wat hij moest doen. Iedereen zou in zijn eigen branche werken om problemen te voorkomen en dat dit niet werd na geleefd vond ik wel jammer, gelukkig zijn hier geen grote problemen door ontstaan en was ik niet de enige en hebben we het in de groep gegooid en werd hier niet moeilijk over gedaan en paste iedereen zich weer aan. Dankzij het gebruik van de groepsgesprek was de communicatie erg goed en heb ik onze groep als zeer prettig ervaren en zou ik het leuk vinden om nog is een opdracht met deze jongens te mogen doen.

**Leermomenten**

Persoonlijk denk ik dat het beter was geweest als we duidelijk grenzen hadden gesteld wie wat deed. Wij hadden geen planning op papier staan en iedereen ging aan de slag met het punt waarvan hij dacht dat hij dit zou kunnen doen en leuk zou vinden. Hierdoor hebben bepaalde jongens meer gedaan dan anderen.

Ik had graag meer willen programmeren maar dit ging moeilijk omdat ik veel moeite heb met Java. Doordat ik er zo veel moeite mee heb ga ik de taal ook minder leuk vinden en leer je het ook direct moeilijker. Halverwege het project heb ik wel wat dingen geprobeerd die uit eindelijk ook zijn gelukt dat gaf wel een trots gevoel maar ik weet van mezelf dat ik de makkelijke dingen heb gedaan.

**Wat vond ik van het project?**

Ik had in het begin geen idee wat ik me moest voorstellen bij dit project en heb het allemaal op me af laten komen. Uit eindelijk vind ik ons resultaat wel erg mooi en ben ik best tevreden over ons werk. Ik vind dit project leuker als de kantine Simulatie omdat ik nu ook echt iets op het scherm zie en dat had ik niet bij die andere opdracht.

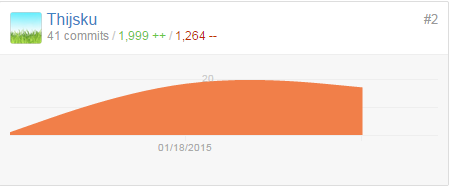
Reflectie Thijs Kuilman

**Logboek**

Hieronder staan de hoofdzaken waar ik me gedurende het project mee bezighield.

|  |  |
| --- | --- |
| **Wanneer?** | **Wat?** |
| 18 januari | Sequentiediagram gemaakt |
| 19 januari | Layout van de applicatie aangepast *(before after)* |
| 20 januari | Begin grafieksysteem toegevoegd + geboortes van de konijnen laten bijhouden. |
| 21 januari | XCharts library geïmplementeerd en ingesteld |
| 22 januari | * jStyle klasse aangemaakt waarmee je gemakkelijk het uiterlijk en de positie van J-elementen kunt aanpassen. * Grafieksysteem uitgebreid * Pauze en Start button aangemaakt * Enkele bugfixes doorgevoerd * Stuk voor verslag geschreven |
| 24 januari | * Jframe en Jpanel indeling veranderd. Alles bevind zich nu in één window in plaats van een nieuwe window voor de grafieken. * Grafieken realtime laten updaten |
| 25 januari | * Icoontjes voor de pauze knop en play knop gemaakt * Enkele klassen in het MVC model omgezet * Enkele grafieken views bij elkaar gevoegd * Grafiekensysteem geoptimaliseerd * X-axis van grafiek realtime laten mee bewegen met het aantal stappen |
| 26 januari | * Icoontjes gemaakt voor de verschillende grafieksoorten * Statistieken uitgebreid |
| 27 januari | * Dynamisch weersysteem gemaakt * Audio klasse toegevoegd * Geluiden toegevoegd * Icoontjes gemaakt voor verschillende weertypen * Commentaar en Java Docs toegevoegd * Aan het verslag gewerkt * Bug fixes doorgevoerd |

In het project heb ik 1999 lijnen code toegevoegd en 1264 weggehaald. Ik heb daarnaast 41 commits uitgevoerd.



**Samenwerking**

De samenwerking verliep naar mijn idee over het algemeen goed. We maakten veel gebruik van de chatapplicatie *Telegram*. (vergelijkbaar met Whatsapp) Hierdoor konden we elkaar snel bereiken en verliep de communicatie erg soepel. We maakten gebruik van Google Drive om de planning en het verslag vanaf elke plek te kunnen bereiken en te bewerken.

We hebben vaak op school afgesproken en we hebben regelmatig een lokaal gereserveerd om een paar uur aan het project te werken. Dit toont aan dat de hele groep genoeg motivatie had om het project tot een goed einde te brengen. Onderling ontstond er zo af en toe discussie over de implementatie van systemen en de manier waarop we moesten werken. Dit waren echter gezonde discussies die resulteerden in betere resultaten. De takenverdeling was duidelijk merkbaar. Rik Jan en Bart richtten zich hoofdzakelijk op het verslag en Kevin, Sergen en ik hebben ons voornamelijk bezig gehouden met het programmeren. Al met al vond ik de samenwerking goed verlopen.

**Leermomenten**

**Inhoudelijk**

Ik heb tijdens dit project veel nieuwe dingen geleerd. Allereerst heb ik kennisgemaakt met het MVC structuur. Alhoewel ik eerst even aan deze nieuwe structuur moest wennen, zie ik nu in dat de structuur veel voordelen met zich mee brengt. Het MVC structuur is iets dat later nog veel terug zal komen, dus ik ben blij dat het nu duidelijk voor me is geworden.

Ik heb voor het eerst echt gewerkt met een IDE. Tot mijn genoegen besloot ons groepje unaniem om IntelliJ te gebruiken in plaats van Eclipse. Het programma beviel iedereen ontzettend goed. Natuurlijk heb ik ook mijn Java vaardigheden opnieuw in de praktijk kunnen brengen. Ik heb voor het eerst met een library gewerkt, iets dat zowel voor- als nadelen met zich meebrengt. Voor de rest voel ik me na dit project nog meer thuis in de Java taal.

**Groepswerk**

Tijdens dit project ben ik erachter gekomen dat het reserveren van projectruimtes veel voordelen met zich mee brengt. Je kunt in alle stilte aan het project werken en de werksfeer over het algemeen is ook aangenamer. Dit is zeker voor mijn toekomstige projecten zeker voor herhaling vatbaar.

**Nut van de opdracht**

Het nut van de opdracht was dat je het MVC structuur goed onder de knie krijgt. Daarnaast moet je je meer thuis voelen in Java en leer je kennis maken met het IDE’s.

Reflectie Kevin Lankhuizen

**Introductie**

Ik heb samen met Rik Jan, Sergen, Thijs en Bart aan het project genaamd Vossen en Konijnen gewerkt. Het was de bedoeling een Java-applicatie te verbeteren en uit te breiden.

**Wat heb ik gedaan ?**

Ik heb het hele programma omgeschreven naar MVC formaat.

Grafieken en data gescheiden

Controller en Buttonhandler/Listener geschreven.

Hier en daar bugfixen en Java documentatie schrijven

**Samenwerking**

Ik vond het project aan het begin wat langzaam op gang komen, maar toen we door hadden hoe dingen werkten ging het opeens in een stroomversnelling. Ineens kwamen opdrachten af en kregen grafische interfaces vorm, terwijl aan de achterkant allerlei nieuwe functionaliteiten toegevoegd werden.

De samenwerking met Bart, Rik Jan, Thijs en Sergen was niet perfect, maar ook niet slecht. Er was miscommunicatie over zaken als git-pushes, branching en bepaalde manieren van werken maar dat is nou ook weer een vlak waar het erg goed ging. Updates aan het programma gingen soms naadloos in elkaar over wat erg prettig was. We hebben verschillende meningen gehad over oplossingen, maar uiteindelijk leg je je toch neer bij de oplossing die code technisch het beste is of het snelst te implementeren is. Je leert toch met elkaar te werken en je aan te passen aan de stijl van anderen. Dit is het eerste project waarbij ik het gevoel had dat ik niet in mijn eentje alles op mij moest nemen. Door een goede taakverdeling en het gebruik van GitHub hebben we tegelijkertijd aan verschillende onderdelen van het programma kunnen werken.

**Leermomenten**

Ik heb zelf het MVC geïmplementeerd ( Thijs heeft ook het een en ander bijgedragen ). Dit was een lastig klusje aangezien alles in elkaar verweven was. Ik heb er wel van geleerd. Ik weet bijvoorbeeld nu wel hoe een Model-View-Controller in elkaar zit en dat het best handig is om die structuur gelijk te volgen als je een nieuw programma schrijft.

Ook heb ik geleerd om het internetplatform GitHub te gebruiken. Dit is een versie controlesysteem die het gemakkelijk maakt om wijzigingen in code bij te houden en ( als het mislukt ) terug te keren naar een voorgaande staat van code. Dit gaat later goed van pas komen.

Daarnaast heb ik geleerd dat wanneer ik onder druk sta en weinig geslapen heb, ik het opeens warm kan krijgen en begin te zweten. Ik begin daarnaast negatief te praten en te schelden op anderen. Dan moet ik wat anders gaan doen om weer normaal te worden. Ik denk dat het enige wat hier tegen helpt is meer slaap en minder problemen in het programma, maar het op tijd door hebben van de situatie kan veel ongemakkelijke situaties voorkomen.

**Project**

Qua project zelf vond ik de tijd die we er voor kregen veel te kort. Normaal zouden we nog 3 dagen hebben ( er was namelijk gezegd dat we er 3 weken voor zouden hebben ), maar nu moeten we het woensdagochtend al inleveren. Dit vind ik erg jammer want dit zet onnodig druk op de ketel. Dit resulteert in veel stressmomenten voor ons ( zeker wanneer code niet meewerkt ) en daar kan ik zelf niet zo goed tegen.

Over het eindresultaat ben ik wel tevreden. We hebben met beperkte kennis in een zeer krap tijdsbestek toch een leuk programma weten neer te zetten. Of het code technisch allemaal klopt en netjes is, weet ik niet. Ik weet wel dat het programma werkt zoals we dat graag wilden doen.

**Conclusie**

De samenwerking had beter gekund, maar ik ben weer veel te weten gekomen over anderen. Ik heb een aantal dingen over mijn werkwijze en mijn communicatie geleerd. Zo moet ik oppassen achten lijst. Ik heb aan een groot aantal opdrachten gewerkt maar met name aan het refactoren van de ‘Animal’ klasse en dat ik niet gestrest raak, zeker niet als ik weinig slaap heb gehad. Dit kan ons project negatief beïnvloeden. Ook moeten er in het vervolg duidelijkere afspraken gemaakt worden met groepsleden.

Reflectie Sergen Nurel

**Introductie**

Wij kregen de opdracht om een vossen en konijnen project te verbeteren naar de hand van een lijst met opdrachten.

**Samenwerking**

Ik heb tijdens het project samengewerkt met Thijs, Keven, Rik Jan en Bart. De communicatie in het groepje verliep goed maar het liep in het begin vooral via de Telegram chat, en we kwamen onvoldoende bij elkaar om samen aan het project te werken. Het delen van code verliep via Github en het ging ook goed ondanks wat drama over het pushen in de master branche.

het verdelen van de taken tussen groepsgenoten ging wat slechter want ervaren groepsgenoten konden bepaalde opdrachten veel sneller af krijgen waardoor anderen weer achter liepen en daardoor kwam er vertraging waardoor hun werk over moest worden genomen zodat we door konden gaan met het programmeren. Ondanks alle nadelen was het wel een gezellig en leuk groepje om mee samen te werken.

**Leermomenten**

Omdat dit het eerste keer is dat ik actief java ging programmeren met Intellij heb ik nieuwe dingen geleerd over het gebruik van intellij zoals; shortcuts voor het sneller werken, het maken van branches, het genereren van diagrammen en het optimaal baseren van code op de laatste taal niveau. Ook heb ik door het maken van het ‘Settings Paneel’ geleerd hoe je ‘Graphical User Interfaces’ (GUI’s) moet maken in Java en hoe je moet programmeren met extensies en implementaties. Het implementeren van een Thread was een uitdaging voor mij maar het is me uiteindelijk wel gelukt, daardoor heb ik geleerd hoe je het beste met threads kan werken. Ik heb ook geleerd om de volgende keer beter te plannen en concrete afspraken te maken en deadlines te zetten. Het schrijven van de logboek ging ook niet helemaal soepel omdat ik de changes die ik had gemaakt onder vage descripties had gecommit dus ik heb ook geleerd dat je goede descripties bij je commits moet plaatsen. Tijdens de bijeenkomsten hadden we tijdens het programmeren genoeg tijd gehad om met elkaar te communiceren en ik heb zo veel geleerd over het onderhoud en gebruik van servers dankzij Bart.

**Over het project**

Ik vond dat de opdrachten slecht geformuleerd en slecht onderbouwd waren; zo stond er “Implementeer de interface Actor” Maar er stond niet vermeld wat een actor was. Ook vind ik dat we te weinig tijd hebben gehad om aan onze opdrachten te werken zo kregen wij maar 2,3 weken voor de opdrachten terwijl er in het opdracht blad 3 weken werd vermeld. Door het tekort aan tijd om de opdrachten te maken heb ik zelf geen tijd gehad om mijn ideeën te implementeren en heb ik zelfs taken van anderen moeten overnemen. Wij hebben ook onvoldoende voorkennis mee gekregen over Graphical User Interfaces (GUI’s) dit zorgde voor veel oponthoud.

ondanks de gebrekkigheden van de opdrachten beschouw ik het project voor zover het gelukt is als geslaagd.

**Logboek**

|  |  |
| --- | --- |
| **Wanneer** | **Wat** |
| **Jan 13, 2015** | Main klasse en methode aangemaakt |
| **Jan 14, 2015** | Buttons toegevoegd zie Logboek Thijs 19 januari, plaatje 1 |
| **Jan 16, 2015** | Abstracte functies aan animal klasse toegevoegd |
| **Jan 19, 2015** | \*Dodo toegevoegd inclusief alle functies rond de dodo (zoals opgegeten worden door vossen)  \*Jager aangemaakt en alle functies rond de jager.  \*Animal gedeeltelijk gerefactord. |
| **Jan 21, 2015** | \*Interface actor toegevoegd en alle subklassen daarvan bijgewerkt.  \*Thread toevoegd (werkt nog niet). |
| **Jan 22, 2015** | \*Animal implementeerd nu Actor en de subklassen extenden animal en implementeren actor niet meer.  \*Functie aan de buttons gegeven.  \*Gras toegevoegd en Animal gerenamed het heet nu NaturalEntity omdat gras deze klasse ook extend.  \*NaturalEntity en haar subklassen totaal gerefactort en methoden zoals act en breed zijn nu universeel gemaakt.  \*Thread gerefactord en verplaatst naar Simulator. |
| **Jan 23, 2015** | \*Instructies over het exporteren van de jarFile en starten via commandLine (Bat bestand) geschreven en gedeeld. |
| **Jan 24, 2015** | \*Problemen met statistiek opgelost ivm geboorten en dood omdat dit nu via Natural Entity gaat maar NaturalEntity is universeel dus er moet een aparte manier komen om dat op te vangen. |
| **Jan 26, 2015** | \*Konijnen ziekte toegevoegd.  \*Instellingen JFrame toegevoegd. |
| **Jan 27, 2015** | \*Instellingen frame gemaakt  \*Instellingen file handler aangemaakt (alle instellingen worden direct in een file opgeslagen)  \*Code schoon gemaakt  \*ontbrekende java documentatie aan de code toegevoegd  \*Paar kleine maar kritieke bugs gerepareerd & HTML gegenereerd |

Voor meer informatie over onze logboek zie Github link: <https://github.com/SergenN/ProjectVK/commits/master>

Voor meer informatie over onze logboek in grafieken zie Github link:

<https://github.com/SergenN/ProjectVK/graphs/contributors>

(de Github links zullen pas beschikbaar zijn op 2 februari omdat wij onze code niet vrij willen geven aan concurrenten)

Reflectie Rik Jan Schuringa

**Logboek:**

* Junit uitgezocht wat het is en hoe het werkt. Ook bij iedereen ingesteld.
* Debugger uitgezocht hoe het werkt.
* TextView en AbstractView geprogrammeerd.
* Disable buttons toegevoegd aan het project.
* Samen met Bart het verslag gemaakt.
* Sequentie-diagram gemaakt.

**Samenwerking**

Ik vond de samenwerking goed verlopen. In het begin hadden we direct al regels opgesteld voor het hele projectgroep. Daarna hebben we de opdrachten in een Google Doc document geplaats en de taken verdeeld. Dit werkte goed en iedereen kon zijn commentaar er bij schrijven.

Iedereen kwam zijn afspraken na. Had kwam wel eens voor dat iemand zijn werk net niet op tijd af had maar dan werd dit netjes gecommuniceerd. Ook als er iets anders aan de hand was werd het altijd gecommuniceerd met de groep. Er was ook begrip voor mensen die niet heel goed waren in het programmeren. Zo was ik ook aan het programmeren en soms kwam ik er niet uit, maar kon ik mijn groepsleden om hulp vragen. Ik heb daarom de samenwerking met mijn medegroeps genoten als prettig ervaren.

**Leermomenten**

Ik denk dat het maken van een planning uitgebreider had moeten worden gedaan om zo strakker op schema te zitten, want op het laatst moesten we nog veel onderdelen afmaken wat eigenlijk wel eerder had gekund. Voor de volgende keer zou ik dit anders aanpakken.

Ik ben ook kritisch op mezelf, want ik had wat meer moeten programmeren, maar het lukte niet echt dus ging ik meer aan het verslag werken. Misschien had ik er langer mee bezig moeten gaan om te snappen hoe ik iets moet doen. Ik had samen besloten met de groep om minder te programmeren omdat we anders in tijd nood zouden komen.

**Wat vond ik van het project?**

Meer tijd was geen overbodige luxe geweest. Hadden we misschien meer eigen toevoegingen kunnen bedenken en toepassen.

Ook vond ik niet alle opdrachten even duidelijk geformuleerd. Ik vond het Vossen & Konijnen project leuker als Kantine Simulatie ,omdat je met een grotere groep samen werkt en samen meer kennis hebt. Ook zag je meer resultaat en kon je eigen ideeën in het project verwerken.

**Conclusie**

Al met al vond ik het wel een leuk project. Ik heb veel opgestoken en geleerd om samen aan iets te programmeren.