

Reflectie verslag

Fasten your seatbelts



Sjors Gielen

Inhoudsopgave

Inhoudsopgave.....	1
4. Individueel gedeelte; Sjors Gielen	2
4.0.0 Herkansing inleiding.....	2
4.1 Over de samenwerking (m.b.v. het feedbackformulier Samenwerken)	2
4.1.1 Waarover ben je tevreden en wat had je anders willen/kunnen doen?.....	2
4.1.2 Welke rol had je in het project (Belbin)?.....	2
4.1.3 Wat heb je gedaan? Aan welke producten heb je een bijdrage geleverd? Ben je daar tevreden over? Waarom wel/niet?.....	2
4.1.4 Wat heb je geleerd? Benoem concreet of je vooral hebt gedaan waar je al goed in was of dat je ook nieuwe kennis en vaardigheden hebt opgedaan en toegepast.....	3
4.1.5 En wat heb je geleerd van de samenwerking binnen dit project voor een volgend project?4	
4.2 Over je leervermogen (m.b.v. het feedbackformulier Leervermogen)	4
4.2.1 Wat waren je leerdoelen voorafgaand en tijdens het project FYS?	4
4.2.2 Hoe heb je daar aan gewerkt?.....	4
4.2.3 In hoeverre heb je deze leerdoelen behaald?.....	4
4.2.4 Welke ontwikkeling heb je doorgemaakt? Ben je hierover tevreden? Waarom wel/niet? ..	4
4.3 Twee leerdoelen	4
4.3.1 Samenwerken.....	4
4.3.2 Leervermogen.....	5

4. Individueel gedeelte; Sjors Gielen

4.0.0 Herkansing inleiding

Voor het herkansingen document heb ik het team document opgehaald en alles verwijderd behalve mijn individuele gedeelte. Verder heb ik toevoeging gemaakt. Voor deze toevoegingen heb ik het tekst font gebruikt waarin dit stuk is geschreven.

4.1 Over de samenwerking (m.b.v. het feedbackformulier Samenwerken)

4.1.1 Waarover ben je tevreden en wat had je anders willen/kunnen doen?

Ultiem ben ik vrij tevreden over het hele project. Het team is erg goed samen gekomen. De mix van mensen die wij hadden was extreem goed voor een semi-random groep. Het primaire verbeterpunt is dat ik misschien eerder meer werk aan mijn teamgenoten gaf en ook eerder een "to-do" lijst zou hebben geconstrueerd. Dit is ook terug gekomen uit de feedback van mijn team. Veelen hebben gezegd dat ze de "to-do" lijst prettig vinden al helemaal met de extra documentatie die ik daar bij heb gelinkt (zie bijlage 9).

Ik had vanuit mijn leiderschap functie eerder moeten kijken naar de samenwerking, of meer de werking van sommige van mijn teamleden. Zoals in het gitlab report is weergegeven had Jacky een vrij klein deel van het project gemaakt. Veel kleiner dan de bedoeling. Ik had dit eerder moeten constateren en minder passief zijn over het oplossen van het probleem. Als ik nu terug denk over de situatie heb ik vaak genoeg gecheckt of hij wel echt aan het project bezig was, maar dat bleek ook bijna altijd het geval. Helaas was zijn persoonlijke werkwijze zonder extra assistentie niet genoeg om zijn onderdeel in een respectabele tijd af te hebben. Verder heb ik tijdens de groeps momenten vooral veel tijd besteedt aan het persoonlijk helpen van mijn teamgenoten, doormiddel van samen door hun code heen kijken en assisteren met de code.

4.1.2 Welke rol had je in het project (Belbin)?

Volgens bijlage 9.2.2 ben ik voornamelijk een vormer. Ik kan mijzelf hier best goed in vinden. Het is ook te zien in hoe ik aan het project heb gewerkt dat ik een vormer ben. Bijvoorbeeld dat ik in het begin de basis van alles heb geconstrueerd en dat ik mijn visie heel erg heb doorgevoerd na dat ik mijn zin had gekregen tijdens het kiezen van het game concept in het begin (toen der tijd was het een platformer vs. een tower defense). Het creëren van de design documenten heb ik vooral overzien terwijl de rest deze aan het maken was en ik heb de meeste concepten die uiteindelijk ook geïmplementeerd zijn bedacht en vervolgens gemaakt of een hand in gehad.

4.1.3 Wat heb je gedaan? Aan welke producten heb je een bijdrage geleverd? Ben je daar tevreden over? Waarom wel/niet?

Ik heb gewerkt aan:

1. Basic tower class
2. Tower file (waar alle child classes staan van basic tower)
3. Basic enemy class
4. Checkpoint class
5. Gameworld class
6. Mouse pointer class
7. Moving object class
8. Projectile class

Bij deze acht producten heb ik in verschillende mate werk aan geleverd. In sommige is dat bijna alles en in andere bijna niks.

Over het algemeen ben ik zeer tevreden over hoe al deze producten zijn. Door ons gebruik van inheritance is het vaak dat meerdere mensen aan het parent document werken.

Ik heb gemaakt:

1. Collision helper static class
2. Combine manager
3. Graph class inclusief de interne node class
4. Input handler class
5. Object class

De classes die ik helemaal zelf heb gemaakt staan toch iets dicht bij mijn hart, al helemaal de graph. De graph wordt gebruikt door pathfinding algoritme a*(a-star) wat ik heb geïmplementeerd. Voor mij was het de eerste keer dat ik een pathfinding algoritme heb geïmplementeerd dus dat was een leuke uitdaging voor mij om te doen. Verder ben ik ook heel tevreden over de collision helper class. Deze heeft het heel simpel gemaakt voor mijn team om accuraat collision te doen dat ook redelijk efficiënt is. De combine manager had ook een paar nieuwe dingen voor mij, namelijk reflection. Met reflection heb ik een van een string een class datatype gemaakt en daarna een constructor datatype. Hierdoor kon ik vrij simpel meer instanties aanmaken waarvan het origineel alleen maar een string was. Dit heeft er voor gezorgd dat de combine manager werkt op een heel simpel .ini file waarbij een combinatie wordt geschreven als <combinatie tower>=<resource tower 1> +<resource tower 2...(ect)>

Al deze onderdelen ben ik zeer tevreden mee. IK heb ze allemaal binnen mijn deadlines afgemaakt, ze werken vrij efficiënt en vervullen hun taken volledig.

Vanuit het leidend perspectief ben ik uiteindelijk verantwoordelijk geweest voor het hele project. Als eerst heb ik een simpel basis structuur geïntroduceerd met wat inheritance, hierdoor was er houvast voor alle teamleden als ze bezig waren met gameObjects in code. Bij bijna alle onderdelen heb ik uitgelegd wat het component moet kunnen doen en hoe het voor de gebruiker moet worden ervaren en in meeste gevallen heb ik het ook kort over de implementatie in processing gehad. Over het menu ben ik nog steeds wel wat ontevreden. De implementatie in de game is dat (bijna) elk menu scherm zijn eigen class zonder enkele vorm van inheritance. Hierdoor komt de zelfde code erg vaak voor in meerdere files wat niet netjes is. Hier had ik beter op moeten letten toen ik de opdracht voor het menu gaf aan Micha en Matthijs. Zij hadden eerst het hoofdmenu samen gemaakt, maar hebben vervolgens voor alle andere menu schermen het hoofdscherm overgenomen en veranderingen aangebracht. Ook heb ik nog een pijn puntje in het spawning systeem dat Jan heeft gemaakt. Hier heb ik het vaak genoeg met Jan over gehad maar hier heb ik persoonlijk gefaald in het goed uitleggen van de implementatie die ik zelf graag zou zien. Deels omdat ik niet helemaal goed op de implementatie kwam tijdens het project. Hier had ik potentieel langer met Jan over moeten hebben gehad over een langere periode van tijd, meeste gesprekken over het spawning systeem waren relatief kortaf als een tussendoor vraag terwijl ik iets aan het uitleggen was aan een ander.

4.1.4 Wat heb je geleerd? Benoem concreet of je vooral hebt gedaan waar je al goed in was of dat je ook nieuwe kennis en vaardigheden hebt opgedaan en toegepast.

Ik heb al extreem veel ervaring in game development. Vorig jaar op de Universiteit van Utrecht ben ik meerdere games gedeveloped alleen en met groepen.

Maar ik heb alsnog over twee dingen geleerd. Pathfinding algoritmes en reflection. Beide van deze twee dingen vallen in het wereld van programmeren, maar waren beide dingen die ik nog nooit eerder heb gebruikt. Pathfinding was vooral interessant om te leren.

Als ik huidig terugblik zie ik duidelijk dat ik Jacky heb gefaald. Ik had zeker eerder met hem over zijn onderdeel moeten aanspreken, hij heeft weken eraan gezeten maar uiteindelijk heeft maar heel weinig code er voor over gehaald. Dit verwijt ik deels naar mijzelf als de persoon met de meeste programmeringen ervaring en teamleider. Ik kan mezelf voorstellen dat als ik de concrete

to-do list eerder had gemaakt dat dit eerder was geconstateerd aangezien ik daarin had verwerkt hoelang je ongeveer met iets bezig moet zijn.

4.1.5 En wat heb je geleerd van de samenwerking binnen dit project voor een volgend project?

Ditmaal heb ik vooral geleerd dat ik bij een groep van groene programmeurs eerst moet focussen op hun programmerings niveau en die zo snel mogelijk verbeteren door hun relevante en leuke opdrachten te geven, maar ook om mijn secties code regelmatig uitgebreid uitleggen voor zij die dat aan willen horen. Dit is vooral veel uit de feedback terugge komen.

Als ik een leiderschap rol aanneem moet ik beter zoeken naar teamgenoten die egt vast zitten en hun eerder aanspreken of met ze gaan zitten om het probleem te verhelpen.

4.2 Over je leervermogen (m.b.v. het feedbackformulier Leervermogen)

4.2.1 Wat waren je leerdoelen voorafgaand en tijdens het project FYS?

Ik had echter geen leerdoelen gesteld voorafgaand. Tijdens het project ben ik uiteindelijk tegen twee dingen aangelopen waarvan ik niet wist wat ik moest doen zonder hulp buiten documentatie, reflection en pathfinding.

4.2.2 Hoe heb je daar aan gewerkt?

Bij reflection heb ik een na veel tijd tegen een muur aanlopen een post gemaakt op stackexchange. De reacties van andere programmeurs hebben na korte tijd mijn fout aangeduid en uitgelegd zodat ik begreep wat ik nodig had om dit succesvol te laten werken.

Bij pathfinding heb ik veel tijd gespendeerd op de a* Wikipedia pagina. Na dit meerdere malen door te nemen en een paar conversaties met wat vrienden van de Universiteit Utrecht die op dat moment ook met artificiële intelligentie bezig

4.2.3 In hoeverre heb je deze leerdoelen behaald?

Ik heb beide onderdelen succesvol geïmplementeerd dus ik zou zeggen dat ik beide "leerdoelen" succesvol heb afgesloten.

4.2.4 Welke ontwikkeling heb je doorgemaakt? Ben je hierover tevreden? Waarom wel/niet?

Ik heb voornamelijk weer een paar kleine dingen geleerd voor specifieke scenario's. Zoals dat ik mij bij een groen team meer moet focussen op het makkelijk maken van nieuwe dingen maken voor hun door middel van bijvoorbeeld een to-do list. Over het algemeen ben ik hier tevreden mee want ik heb al meerdere malen in groepen gewerkt van verschillende groottes. Zoals Tactical Gaming waar ik samen werkten met een groep van 2500 mensen(en actief 50~150 man moest leiden). Op de Universiteit Utrecht waar ik samen heb gewerkt met groepen van twee tot acht man en mijn werk ervaring bij NBWM waar ik samen met hun IT team werkte en de rest van het bedrijf.

4.3 Twee leerdoelen

4.3.1 Samenwerken

Voor het samen werken wil ik erg graag verbeteren in de planning managen zodat mijn teamgenoten ook door hebben waar elkander mee bezig is. Ik had tijdens dit project voor de eerste paar maanden een planning in mijn hoofd maar deze heb ik nooit op papier gezet. Nadat wij de feedback bijeenkomst hebben gehad heb ik de todo list samen met de todo documentatie gemaakt, deze zagen vrijwel gelijk positieve reacties. Dus is mijn plan om gelijk aan het begin een vergelijkbare todo list bij te houden samen met een todo documentatie voor de requirements en wat tips over hoe de taak kan worden voltooid.

Echter moet ik mezelf ook verbeteren in het managen van mijn teamgenoten die wat minder van zichzelf laten horen. Met Jan had ik erg goed contact tijdens het project inclusief buiten school/project uren om. Maar met Micha, Niels en Jacky heb ik veel minder contact gehad. Wat in Jacky's geval is geresulteerd in dat hij lange tijd bezig is geweest met de sound engine zonder daadwerkelijk veel te produceren/leren, als teamleader en ervaren programmeur verwijt ik dit aan mijzelf.

4.3.2 Leervermogen

Ik heb persoonlijk geen leerdoelen vastgehouden tijdens dit project. Hierdoor heb ik bij dit onderdeel niet echt iets om te melden. De paar kleine leer momenten waar ik tegenaan ben gelopen heb ik zelfstandig of met kleine externe hulp geleerd.