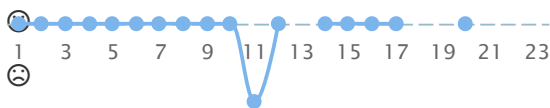




Molen, Thomas T.R.A. van der



Checkpoint 23 Tim 14-06-2021



**Molen, Thomas T.R.A. van der** 3 days ago

Vandaag Tim mijn project laten zien, na het weekend te besteden aan de code te herschrijven naar OOP het project ziet er nu al een stuk beter uit en is nu een heel stuk meer SOLID, mijn project lijkt nu klaar te zijn voor de eindoplevering.



Write a summary of what you discussed with your teacher...

Post Feedback

Checkpoint 22 Tim 11-06-2021



**Molen, Thomas T.R.A. van der** 6 days ago


Kort met Tim feedback gevraagd over mijn oplevering. Alles lijkt goed te zijn, in mijn repository moest ik nog 1 kleine aanpassing maken en voor de rest ga ik door mijn hele game heen en zorg ik ervoor dat alle classes de juiste responsibility hebben (collision handler doet alleen collisions handelen en movementhandler voor player zorgt voor de movement van een player).

Checkpoint 21 Ruben (online) 11-06-2021



**Molen, Thomas T.R.A. van der** 6 days ago

Ik heb vandaag een feedback gesprek gehad met Ruben, in dit gesprek ben ik over de toevoegingen gegaan die ik nog heb gemaakt na de evaluatie van Tim. Hierbij heeft Ruben gezegd dat ik eigenlijk wel klaar ben met de benodigde onderdelen, ik hoefde in principe ook alleen onderhoudbare OO naar geoefend te krijgen. Wel kon ik nog wat extra uitleg toevoegen bij mijn nieuwe documentatie.

 No feedback submitted.



**Bijnen, Tim T. (Teacher)** 8 days ago

Feedback: Je komt regelmatig je werk bespreken en betreft ons beide in je proces. Goed zo!

Specificaties en ontwerp: Je hebt duidelijke requirements opgesteld en je use cases zien er goed uit. Je hebt klassendiagrammen gemaakt en ook kleuren toegewezen aan de klassen, maar wat betekenen deze kleuren? Ook mis ik nog best wel wat onderdelen in je documentatie, zoals contextdiagram, conceptueel model en architectuuriagram

Onderhoudbare OO: Je hebt veel lege bestanden in je webapp staan, zorg dat je deze opruimt als je ze niet nodig hebt. Ook vind ik de structuur van je project niet heel helder, ik moest bijv. even zoeken naar waar ik de controllers kon vinden.

Je hebt geprobeerd een generieke repository te maken maar hebt toch voor alle modellen specifieke code moeten schrijven, dit maakt de generieke repository zo goed als overbodig en slecht onderhoudbaar.

In je game project heb je hier en daar last van code duplication (CollisionDetector) en onduidelijke logica (Player.Checkanimationstate(), GameplayState). Ik vind dit project nog weinig SOLID. Hier en daar probeer je wel OO principes toe te passen maar nog te weinig naar mijn mening. We hadden ooit besproken dat het logisch zou zijn een movement klasse te hebben waar alle entiteiten die kunnen bewegen gebruik van zouden kunnen maken. In plaats daarvan heb je voor de Player een eigen movement klasse gebruikt, en heb je weer een andere manier van movement voor je rock en spikehead. In je Gameplaystate maak je gebruik van een laadicoon met vrij duidelijke af te kaderen verantwoordelijkheden, in plaats van hier een klasse van te maken heb je 4 if statements toegevoegd aan een al heel ingewikkelde lijst van if statements.

Je hebt veel code geschreven en ik denk dat het spel ook leuk is en goed werkt, maar de achterliggende code vind ik nog niet voldoende op niveau. Mogelijk lukt het je niet alles aan te pakken, maar ik zou hier en daar nog graag wat verbetering zien.

Algoritmie: Niet opgeleverd maar dit was al in orde

Databases: Je heb de harde koppeling tussen de logic en de database opgelost door gebruik te maken van repositories

Softwarekwaliteit: Je hebt geen tests geschreven, wel een testplan voor je webapplicatie. Ik zou graag nog wat tests zien in je monogame project



**Molen, Thomas T.R.A. van der** 13 days ago

Vandaag wilde ik nog een laatste gesprek hebben met Ruben over mijn toevoegingen op basis van zijn eerder gegeven feedback voor de oplevering. Tijdens dit gesprek heb ik mijn documentatie besproken, dit lijkt nu goed te zijn voor een grote gedeelte. Verder heb ik het ook over mijn klassen diagram voor web gehad, hierin kan ik in mijn database klassen nog een aantal aanpassingen maken en zal ik ook meteen doen.

Checkpoint 18 Tim 02-06-2021



**Molen, Thomas T.R.A. van der** 15 days ago

Vandaag feedback gesprek gehad met Tim, in dit gesprek ben ik door de gemaakte punten heen gegaan die ik samen met Ruben had opgesteld na de oplevering en gesprek.

Eerst ben ik met Tim door mijn klassendiagram van web heen gegaan, hierbij waren er een paar kleine aanpassingen zoals het weghalen van inheritance classes van Laravel en ook feedback op hoe ik mijn queryhelper class beter zou kunnen definiëren.

Verder heb ik nog mijn documentatie besproken, hier was niet veel van aan te merken maar is handig om te hebben als aantoning van mijn kennis over bijvoorbeeld Laravel.

Ook hebben we het nog kort gehad over mijn unit tests, deze tests kan ik het beste eerst een testplan voor maken en daarna de testen echt implementeren waar nodig of mogelijk.

Checkpoint 17 Ruben (online) 28-05-2021



**Molen, Thomas T.R.A. van der** 16 days ago

(Dit feedpulse moment lijkt ik al eerder ingevuld te hebben maar is nu verdwenen). Tijdens dit gesprek heb ik het met Ruben gehad over mijn oplevering, hierbij wilde ik gericht vragen stellen over de onderdelen die ik nog niet op geoefend heb staan.

Uit dit gesprek heb ik dus een duidelijke lijst kunnen maken van wat er nog gedaan moet worden, hierbij zal ik voor OO beginnen met een abstractielaag toe te voegen tussen mijn controllers en de database.

Verder zal ik mijn documentatie bijwerken, hierbij zal ik een stuk schrijven over hoe de QueryBuilder van Laravel werkt, en zal ik mijn use cases verbeteren. Voor mijn websysteem zal ik ook nog een klassen diagram maken.

Ook zal ik nog unit tests toevoegen aan mijn game en functional tests documenteren voor mijn websysteem.

No feedback submitted.



**Steins, Ruben R.J.** (Teacher) 23 days ago

eedback: je weet ons goed te vinden en vraagt voldoende feedback. Ga zo door dan komt het goed! Ge oefend.

Samenwerking: deze vullen we in nadat we met de SC hebben overlegd omdat deze primair in de prof taak wordt behaald.

Specificaties en ontwerpen: je hebt een aardige analyse uitgevoerd, maar zou een aantal requirements nog wat verder kunnen uitwerken in use-cases zodat ook de scenario's controleerbaar zijn. Je databaseontwerp is in orde. Je geeft voor je Web-applicatie een overzicht van je architectuur, die is prima, maar je hebt het over een klassendiagram; dat zie ik nergens. Bij je game doe je dit wel en geef je in een tweetal van uitleg voorzien diagrammen een beeld van je applicatie. Ik zou zeggen Ge oefend, als je het klassendiagram van je website én de use-cases toevoegt!

Onderhoudbaar OO: je laat duidelijk overerving zien, maar ook dat je door middel van compositie je code meer SRP kunt maken. In je Web project gebruik je de Query-builder direct vanuit de Controllers. Dat lijkt makkelijk, maar zorgt voor een keiharde koppeling tussen datamodel en controllers. In feite heb je alles tot 1 laag samengevoegd. Het zou goed zijn om te kijken of je een abstractielaag kunt toevoegen tussen de database en de controllers, zodat die laatste 'persistence ignorant' worden. Ze weten niet hoe ze data moeten ophalen of wegschrijven, maar laten dit over aan een andere klasse. Daarmee maak je deze code ook makkelijker unit-testbaar. Beginnend, omdat ik nog weinig OO-structuur terug zie in je code. Laat daar meer van zien om ons te overtuigen dat je dit beheerst.

Algoritmie: Je hebt een complete circustrein opgeleverd, die ook voorzien is van unit-tests. Je bent ook begonnen aan Containervervoer, daar maak je al stappen mee; ook voorzien van unittest. Het lijkt er op dat met name de balans-eisen nog niet zijn verwerkt. In elk geval is dit Ge oefend, dus ga op deze wijze verder.

Databases: je hebt een database opgezet en bevraagt deze via een ORM (de QueryBuilder). Leg in je documentatie goed uit hoe dit onder de motorkap werkt, wat de beperkingen zijn en waarom dit een goede fit is. Je zou ons nog meer overtuigen als je vanuit je Game-code de database ook kunt vullen. Voor nu Beginnend, maar komt goed.

Softwarekwaliteit: Je hebt in je Monogame en Webprojecten geen unittests toegepast. In je circustrein en containervervoer wel, dus daarmee laat je al zien dat je dit beheerst. Voor je Web/Monogame-projecten zou je ook op een andere manier kunnen laten zien dat je code in orde is: bijvoorbeeld functionele testen op basis van een Testplan. Beginnend, neigend naar Ge oefend.



**Steins, Ruben R.J.** (Teacher) 23 days ago

Nette oplevering, Thomas. Ga zo door, met name nog kijken naar OO (structuur van je web-app)

Checkpoint 15 Ruben (R10) 11-05-2021



**Molen, Thomas T.R.A. van der** a month ago

Heb vandaag feedback gehad van Ruben, dit feedback gesprek wilde ik vooral mijn container vervoer opdracht bespreken.

Het container vervoer opdracht heb ik volledig af met alle benodigde eisen die gesteld werden, verder heb ik ook unit tests voor dit programma geschreven en flowcharts / klassdiagrammen gemaakt. Uit feedback bleek dit allemaal goed gedaan te zijn en zit ik op het niveau waar ik nu moet zitten.

Verder heb ik met Ruben even mijn andere projecten besproken omdat ik wel een twijfeling heb over waar ik mijn tijd het beste kan besteden, aangezien er nog maar een aantal weken zijn om eraan te werken.

Hieruit bleek dat de problemen die ik heb vastgesteld en de feedback die ik van Tim heb ontvangen over mijn web systeem een goede plek zou zijn om mijn tijd aan te besteden.

Ook heb ik kort met Ruben besproken hoe ik het beste mijn bestanden voor de sprintoplevering kan inleveren, dit zal ik dus ook op de manier doen.

Checkpoint 14 Ruben (online) 30-04-2021



**Molen, Thomas T.R.A. van der** 2 months ago

Vandaag een kort gesprek gehad met Ruben, in dit gesprek wilde ik mijn verbeterde circustrein opdracht bespreken en feedback krijgen over de beste acties die ik kan nemen voor bepaalde leerdoelen.

Mijn circustrein lijkt nu wel OOP te zijn, er zijn nog wel wat aanpassingen die gemaakt kunnen worden, zoals mijn controles uitvoeren bij het toevoegen van een dier in de wagon en niet in de wagoncontainer.

Verder heb ik om feedback bij mijn unit tests gevraagd. Mijn unittests had ik nu bij een aantal methodes meerdere checks tegelijkertijd gedaan, dit deed ik om niet al te veel methodes te hebben maar ik wist niet of dit een goede manier was. Uit feedback is gekomen dat dit inderdaad gebruikt wordt maar dat het ingenlijk niet al te best is (als de test faalt weet je niet door wat).

Verder heb ik om feedback gevraagd over mijn verbeteringen in mijn game en of het wel de tijd waard is om het te implementeren, dit lijkt niet de slimste optie en ik zal inplaats van mijn game's structuur weer aan te passen beginnen aan de container opdracht op canvas om nog een OOP design en project te maken.

Checkpoint 13 Tim 26-04-2021



**Molen, Thomas T.R.A. van der** 2 months ago

Vandaag zijn we het gesprek begonnen door naar mijn klassendiagram te kijken die ik weer had aangepast. Dit diagram had ik ook aan Ruben laten zien en lijkt al meer op het goede pad te zijn.

Verder heb ik feedback gekregen op mijn manier van hoe ik mijn project heb opgezet, hierbij gaat het dus over mijn verdeling tussen de frontend en backend. Verder heb ik ook feedback gekregen over mijn database queries, ik gebruik eigenlijk hele inefficiënte manieren van mijn database te benaderen en dit kan een stuk beter.

Deze punten zal ik de komende sprint meenemen en onderzoek naar doen hoe ik dit kan verbeteren.



**Molen, Thomas T.R.A. van der** 2 months ago


Ben vandaag begonnen met het bespreken van mijn iteratie 3 oplevering en de informatie die erbij is geleverd door Tim.

Vandaag hebben we het gehad over het structuur van mijn folders, dit was onoverzichtelijk en heb ik meteen aangepast naar een Documentatie, Game en Web folder.

Verder hebben we het over mijn documentatie zelf gehad, hierbij heb ik de feedback gekregen om mijn klassen diagrammen van mijn web echt zelf te maken en niet te proberen uit te leggen aan de hand van een Laravel diagram.

Ook heb ik feedback gekregen over de leesbaarheid en inhoud van de documentatie, hierbij heb ik bijvoorbeeld userstories, requirements en een MoSCoW gemaakt. In werkelijkheid moet ik deze documentatie onderdelen in 1 lijst veranderen waarbij het makkelijker en beter zichtbaar is wat nu de requirements zijn.

Jammergenoeg hebben we niet mijn hele oplevering kunnen bespreken, dit zal dus het volgende gesprek verder gebeuren.

 No feedback submitted.



**Bijnen, Tim T. (Teacher)** 2 months ago

Feedback: Je spreekt ons beide en gemiddeld eens per week, prima!

Samenwerking: deze vullen we in nadat we met de SC hebben overlegd omdat deze primair in de proftaak wordt behaald.

Specificaties en ontwerpen: Eerdere feedback heb je nog niet verwerkt, klopt dat? Het valt me ook op dat je in het ontwerpdocument van je web-software een diagram hebt toegevoegd die je niet zelf hebt gemaakt. Wees je er van bewust dat je dit altijd duidelijk moet aangeven wanneer je andermans werk gebruikt, voor je het weet wordt je beschuldigd van plagiaat.. Je hebt aardig wat documentatie geschreven maar het wordt een tikkeltje onoverzichtelijk. Wellicht kun je je document want anders indelen, of bepaalde onderdelen weglaten om je ontwerp te verduidelijken

Onderhoudbaar OO: Ik vind je code nog steeds erg onoverzichtelijk. Je schrijft ingewikkelde functies met uitgebreide if statements. Het wordt echt tijd dat je gaat kijken hoe je je code zo kan schrijven dat deze ook op de lange termijn nog onderhoudbaar is.

Algoritmie: Geen code opgeleverd

Databases: Geen aantoonbaar werk ingeleverd

Softwarekwaliteit: Heb je al tests toegevoegd?

Checkpoint 10 Ruben (online) 16-04-2021



**Molen, Thomas T.R.A. van der** 2 months ago

Vandaag heb ik met Ruben mijn documentatie besproken en feedback gevraagd over hoe ik dit dus ook het beste kan weergeven, hierbij heb ik de feedback gekregen dat mijn requirements en MoSCoW eigenlijk dezelfde inhoud moeten hebben en dus ook dezelfde aandachtspunten moeten raken. Verder is er verteld dat ik mijn documentatie kan opsplitsen in 2 documenten 1 document voor de "klant/stakeholder" en het andere bestand voor de programmeur. Binnen deze documenten kan ik ook meer uitleg geven over bepaalde keuzes en designs die gemaakt zijn, zoals bepaalde connecties in het ERD.

Checkpoint 9 Tim 14-04-2021



**Molen, Thomas T.R.A. van der** 2 months ago

Deze week had ik gelukkig weinig punten waar ik echt vast op heb gezeten.

Ik heb me volledig gefocused op het maken van mijn web gedeelte, hierbij heb ik het met Tim nog even over mijn database diagram gehad. Bij dit diagram heb ik een paar denkpunten gekregen zoals met namen de circelvormige connectie tussen users, comments en runs, hier zal ik meer onderzoek naar doen om goede en duidelijke meningen te kunnen krijgen over de beste manier om dit op te stellen.

Verder is er nog kort over gepraat hoe ik de OO principes goed kan blijven verwerken in beide projecten, zoals het verwijderen van code duplication en dit in een base class zetten.

Ook heb ik feedback gekregen over mijn documentatie, hierbij moet ik veel meer documentatie schrijven en dit ook beter en meer uitgebreid doen. Hier zal ik dus ook direct aan beginnen zodat dit in order is en zo blijft voor de komende sprints.

Checkpoint 8 Ruben (online) 06-04-2021



**Molen, Thomas T.R.A. van der** 2 months ago

Vandaag zijn we tijdens het feedback moment even snel door het progress van mijn monogame gegaan, hierbij heb ik laten zien dat ik er mee bezig ben om veel van mijn dependencies en inheritance op te delen naar apparte kleinere klassen.


Verder ben ik door mijn circustrein workshop gegaan. Mijn programma werkt momenteel en is op OOP gericht, maar kan duidelijk nog op verbeterd worden door code te verkleine en logica onderdelen van bijvoorbeeld mijn distributor class te verplaatsen naar de wagon class.

Als laatste hebben we ook mijn ERD voor mijn database bekeken, hierbij konden een paar connecties aangepast worden en moet ik nog de types bij de onderdelen neerzetten. Verder is er kort een vraag gesteld over hoe het te werk gaat met het gebruiken van packages voor bijvoorbeeld het versnellen van het maken van CRUD's, dit mag wel zolang ik ook begrijp wat de package doet.



**Steins, Ruben R.J. (Teacher)** 2 months ago

Prima eerste implementatie van de circustrein. Gebruik de SOLID principes om te kijken waar je code beter OO kan worden.

 No feedback submitted.



**Bijnen, Tim T. (Teacher)** 3 months ago

Feedback: Je schrijft je feedback wat uitgebreider op, goed zo! Ook meld je je regelmatig, ga zo door

Samenwerking: deze vullen we in nadat we met de SC hebben overlegd omdat deze primair in de proftaak wordt behaald.

Specificaties en ontwerpen: Je klassendiagram is erg uitgebreid en een tikkeltje onoverzichtelijk. Ik zie vooral klassen die nodig zijn omdat je in monogame programmeert, maar ik kan hieraan niet herleiden of de opzet van je spel wel klopt. Probeer het diagram te versimpelen en noteer alleen de klassen die zinvol zijn om de werking van het spel uit te leggen.

Onderhoudbaar OO: Denk goed na hoe je je code gaat structureren. Ik heb even je repo doorgekeken en was op zoek naar de speler klasse, blijkbaar moest ik hiervoor bij de PlayerSprite zijn. Deze naamgeving geeft een verkeerd beeld van de verantwoordelijkheid van de klasse. In deze klasse bestuur je voornamelijk de speler door zijn x en y positie aan te passen. Zijn er meerdere entiteiten die gepositioneerd moeten worden? Wellicht is het zinvol te bedenken of dit een apart object zou moeten worden.

Algoritmie: Niets opgeleverd. Ben je al begonnen aan de circustrein opdracht? Misschien is dat wel handig om een uit te werken, dan kunnen we je aan de hand van een simpel voorbeeld ook de OO principes wat duidelijker uitleggen

Databases: Geen aantoonbaar werk ingeleverd

Softwarekwaliteit: Heb je al tests toegevoegd?



**Molen, Thomas T.R.A. van der** 3 months ago

Ik wilde vandaag nog een extra feedback moment hebben in verband met het opleveren van de sprint en om terug te komen op een aantal onderdelen aangekaart bij mijn vorige feedback moment eerder deze week.

In dit gesprek ben ik nog eens door mijn verbeterde en versimpelde klassendiagram heen gegaan. Hier zijn nog een paar aanpassingen aan nodig, zoals het verwijderen van de top '<>' text, dit is echt alleen bedoelt voor onderdelen die geen class zijn en het verder versimpelen van wat er in de klassen diagram zelf staat, door minder properties aan te geven.

Verder heb ik meer doorgevraagd over het OOP binnen mijn project, hierbij heb ik wat extra verdieping gekregen over manieren om dit te verbeteren, zoals door het gebruik van een State pattern en door het mogelijk veranderen van de inheritance connecties die ik nu heb, door inplaats daarvan verschillende functionaliteits klassen te maken die aan objecten toegevoegd kunnen worden.

Ook is er heel kort gepraat over het documentatie en het inleveren hiervan. Ik zal bij iedere sprint een geïttereerde versie van mijn documentatie inleveren samen met mijn project en een README bestand.





**Molen, Thomas T.R.A. van der** 3 months ago

Tijdens het feedback moment ben ik begonnen met het tonen van mijn klassen diagram waar ik mee bezig was. Bij dit klassen diagram heb ik veel feedback gekregen over hoe ik mijn diagram leesbaarder kan maken door minder onbelangrijke properties en functies op te schrijven. Verder is het mij verteld dat het structuur dat ik nu gebruik bij het programmeren, niet zo goed zal werken voor mijn OOP leerdoelen, hierbij is er gezocht dat het grootste hoeveelheid van inheritance en de grootte van sommige klassen een probleem zullen veroorzaken. Ik ga nu beginnen aan de circus trein opdracht, om mijn algoritmiek leeruitkomst verder aan te tonen en om een beter gevoel te krijgen van het OOP structuur en unit testing. Verder is er heel kort uitgelegd wat de beste methode zou zijn om alles in te leveren (bijvoorbeeld doormiddel van een README bestand toe te voegen).

Deze sprint heb ik veel gedaan aan mijn programma om het volledig bruikbaar te maken, hierdoor heb ik veel tijd besteed aan het programmeren en weinig tijd gekregen voor mijn andere leerdoelen. Dit heb ik gedaan met de gedachte dat ik hierdoor de komende sprints veel meer aan mijn leerdoelen kan werken en niet nog veel aanpassingen of implementatie hoeft toe te voegen aan het spel. Ik zal hierom in de komende sprints ook vaker om feedback vragen om goed op pad te blijven.



**Molen, Thomas T.R.A. van der** 3 months ago

Vandaag ben ik het feedback moment begonnen door verdieping te vragen over een aantal onderwerpen aangekaart bij mijn "Feedback iteratie 1" grading.

Hierbij heb ik het gehad over bijvoorbeeld de specifieke betekenis van een ID's, dit bleek vanuit de docent zijn ogen te richten op ID's die gebruikt worden in documentatie voor terugkoppeling naar bijvoorbeeld leerdoelen.

Verder heb ik feedback gekregen op hoe ik onderscheid zou kunnen maken tussen het monogame framework en mijn eigen code, hierbij zou visuele beelden zoals duidelijke aantoning bij klassen diagrammen veel kunnen helpen.

Ook is er gepraat over het aantonen van mijn database, dit zal ik voortaan duidelijker tijdens feedback momenten tonen en ook goed documenteren. In verband met de database heb ik ook om hulp gevraagd met het gebruik van met seclab account die ik van de ISSD heb ontvangen, hier kan ik in de toekomst het beste de ISSD voor contacteren.

Verder heb ik feedback ontvangen over mijn voortgang binnen mijn project en het gebruik van inheritance, dit bleek allemaal positief te zijn zolang ik het allemaal goed kan documenteren doormiddel van bijvoorbeeld een UML klassen diagram. Als laatste heb ik ook nog feedback gevraagd over de manier van feedpulse invullen, hierbij is mij verteld om het uitgebreider te typen en alle belangrijke vragen en antwoorden te documenteren.

Ik hoop dat ik dit op deze manier goed heb gedaan anders is extra feedback altijd gewenst :).



⚠ No feedback submitted.



**Bijnen, Tim T. (Teacher)** 3 months ago

Feedback: Je hebt al meer dan eens om feedback gevraagd, en hebt ons beide al gesproken. Wij kunnen zo een prima beeld krijgen van jouw vooruitgang. Probeer je feedback wel wat concreter op te schrijven.

Samenwerking: deze vullen we in nadat we met de SC hebben overlegd omdat deze primair in de proftaak wordt behaald.

Specificaties en ontwerpen: Je hebt een duidelijke planning voor jezelf gemaakt, maar deze is alleen voor deze sprint. Het is aan te raden een planning voor het hele semester te maken zodat je een goed overzicht hebt van wat je allemaal moet doen. Het kan ook verstandig zijn je proftaak opleveringen en algoritmiek opdrachten mee te nemen in je planning, dan hoeft je dat niet meer te vergeten. Je hebt een paar requirements opgeschreven, deze mogen wel wat specifieker. Ook het gebruik van IDs is aan te raden (heb je de voorbeelden op canvas kunnen vinden?).

Onderhoudbaar OO: Je hebt nu alleen nog een Monogame project opgeleverd en maakt hierbij gebruik van OOP. Het is me alleen niet duidelijk wat je zelf hebt geschreven en wat er al in het framework bestaat.

Algoritmiek: Niets opgeleverd

Databases: Geen aantoonbaar werk ingeleverd

Softwarekwaliteit: Je code ziet er helder en georganiseerd uit, een goede volgende stap zou zijn om unit tests toe te gaan voegen.

Je hebt je qua code vooral bezig gehouden met de game, zorg dat je niet de webapplicatie uit het oog verliest. Een goede planning kan hierbij helpen. Je bent wel lekker op gang en gaat zeker de goede kant op, ga zo door!



**Molen, Thomas T.R.A. van der** 3 months ago

Vragen gesteld over een aantal problemen die ik de afgelopen dagen ben tegengekomen en hierop feedback / tips gekregen. Verder heb ik een beter beeld gekregen over wat er van mijn MVP verwacht wordt. Ook heb ik feedback ontvangen over een aantal logica problemen die ik had en mogelijk in de toekomst problemen zouden worden.



**Molen, Thomas T.R.A. van der** 4 months ago

Gemaakte modules doorgenomen die voor week 2-3 gemaakt moesten worden. Hierbij feedback gekregen over hoe ik de requirements beter en duidelijker kan noteren. Verder heb ik verduidelijking gekregen over leeruitkomst 4 en 5. Rest van de dag zal ik werken aan het benodigde documentatie af te maken (requirements herschrijven en schetsen maken). Ook heb ik nog een handige tip gekregen om niet zomaar bij een gesprek in te springen maar te wachten tot ik word uitgenodigd.