Reflectieverslag Ashraf Basnoe

Voor het vak Software Language 2A hebben we in ons team, Team Basker, bestaande uit drie personen – Tim Bakker, Radjen Ellis en ikzelf, Ashraf Basnoe – een pongspel moeten ontwikkelen in C#. Het doel van dit project was om te leren hoe we in een .NET-consoleapplicatie een pingpongspel konden maken.

Mijn rol binnen het project was die van Scrum Master. Ik was verantwoordelijk voor het begeleiden van het ontwikkelproces, het organiseren van de teamoverleggen, en het bewaken van de voortgang van de taken binnen het team. Ik zorgde ervoor dat iedereen op de hoogte was van de doelen voor elke sprint en dat eventuele obstakels tijdig werden besproken en opgelost.

Gedurende het project stuitten we echter op problemen vanwege verschillen in de besturingssystemen binnen ons team. Radjen werkte op een Mac, terwijl Tim en ik op Windows werkten. Dit zorgde ervoor dat de wijzigingen die Radjen doorvoerde soms niet compatibel waren met onze systemen, wat leidde tot frustraties en uitdagingen in de samenwerking. Elke keer wanneer er code werd gepusht, konden Radjen en ik deze niet altijd succesvol integreren, wat ons teamproces verstoorde.

Om deze problemen op te lossen, besloten we om Radjen af en toe op een Windows-laptop te laten werken, zodat hij toch aan de opdracht kon bijdragen. Ondanks deze obstakels ben ik tevreden met hoe we als team hebben doorgezet en uiteindelijk een werkende applicatie hebben kunnen opleveren.

Als Scrum Master heb ik veel geleerd over de noodzaak van duidelijke communicatie en het belang van flexibiliteit binnen een team. Deze ervaring heeft me ook doen inzien hoe belangrijk compatibiliteit is bij softwareontwikkeling en samenwerking op verschillende platforms. In de toekomst hoop ik dat er betere oplossingen komen die de samenwerking tussen Windows en MacOS vergemakkelijken, zodat dit soort compatibiliteitsproblemen ons niet langer in de weg staan.