Reflectieverslag Radjen Ellis

Voor het vak Software Language 2A hebben we in een groepje van 3 personen een pingpong game moeten maken.  
Deze opdracht is uitgevoerd door Tim Bakker, Ashraf Basnoe en Radjen Ellis (ik).  
Het doel is om te leren hoe we in de C# applicatie een console binnen de .Net programmeeromgeving een pingpong game kunnen maken.  
Mijn taak was de omkadering van de game te ontwikkelen en om de pads en de bal goed te krijgen. Dit zorgde helaas voor problemen omdat ik op een Macbook werk en de andere studiegenoten op een Windows laptop werkzaam zijn.   
Elke keer wanneer ik iets had gepusht konden de studiegenoten de game niet openen en andersom ook niet. Dit zorgde voor frustraties en het zorgde bijna voor het einde van onze samenwerking. Dit was niet leuk voor niemand.  
De oplossing was dat ik samen moest werken op één van de studiegenoten hun laptop om toch nog mijn steentje bij te dragen in de opdracht.

Als ik terugkijk naar het verloop van de opdracht ben ik van mening dat het uiteindelijk positief is verlopen. Ondanks de obstakels die we hebben gehad tijdens de opdracht hebben we toch iets weten neer te zetten.

Ik vind dat Windows en Mac hier een oplossing voor moeten bedenken zodat in de toekomst de samenwerking tussen de twee softwares geen problemen mag veroorzaken.