

Txai

Halverwege

Mijn eerste leerdoel was dat ik aan het einde van het project weet hoe ik kan werken met SCRUM door tenminste 1 week ervaring op te doen als SCRUM master en samen te werken met een SCRUM master. Ik weet inmiddels hoe ik moet werken met SCRUM als SCRUM master en als teamlid. Ik heb dus dit leerdoel bereikt.

Mijn tweede leerdoel was dat ik tijdens het project sneller doorgeef aan de rest van het team wat ik per dag doe. Dit leerdoel is inmiddels bereikt.

Aan het einde

Ik heb bijdragen aan:

- Brainstormen (samenwerking)
- Idee Beschrijving (samenwerking)
- Mockups
- Paper prototype / Balsamiq (samenwerking)
- Use Case Diagram Sprint 1
- Use Case Scenarios Sprint 1
- Use Case Matrix Sprint 1
- Idee presentatie filmpje
- Test Documentatie Sprint 2 (samenwerking)
- Matrix Sprint 3/4
- Use Case Scenarios Sprint 4 (samenwerking)
- Use Case Diagram Sprint 4 (samenwerking)
- Weetjes weergeven aan het einde van een vraag en nogmaals goede antwoord weergeven
- Bewegende achtergrond (eerste project)
- Logo
- Design van game
- Geluiden toevoegen
- Animatie bij starten game
- Share functie, waarbij er een screenshot wordt gemaakt en de kan worden gedeelt op social media (samenwerking)
- Tweede project idee bedacht
- Paper prototype tweede idee
- Notulist bij gesprekken met Product Owner

Het eerste waar ik trots op ben is de timer. Doordat ik al wat ervaring heb met C# en ik ervaring heb met Photoshop kon ik de eerste versie visualiseren naar een appel die per 25% van de aangegeven tijd leeg liep. De tweede versie van de timer nam de hele achtergrond in en hierbij is alleen code gebruikt. Deze timer is simpelweg gewoon een rechthoek die leeg loopt en dynamisch van kleur verandert van groen naar rood. In een eerdere versie veranderde deze statisch naar 4 verschillende kleuren in plaats van dynamisch.

Het tweede waar ik trots op ben is de bewegende achtergrond. Deze heb ik eerst gemaakt met Photoshop en daarna met code laten lopen. Het zijn twee objecten van dezelfde achtergrond die bovenop elkaar staan en die verplaatsen naar een startpositie zodra ze tegen een collider aankomen. Helaas leverde dit wat problemen op. De twee achtergrond

objecten liepen op een gegeven moment door elkaar. Bij het tweede project hebben wij de bewegende achtergrond weggelaten, omdat we een clean look wilde.

Bij project FYS had ik te horen gekregen van mijn teamgenoten dat ik wat meer moest communiceren. Ik heb dit geprobeerd te verbeteren, maar ik zie aan de feedback van mijn PAD groepje dat als ik hard aan het werk ben met iets, dat het lijkt alsof ik afwezig ben. Ik wil dit gaan verbeteren in het tweede jaar en hier meer op letten. Doordat we gingen werken in Unity moesten wij dit ook leren. Ik had achteraf hier meer tijd in moeten steken, zodat ik niet vragen hoefde te stellen aan Kevin en sneller iets voor elkaar krijg. Ik had achteraf meer willen programmeren, maar documentatie en onderzoek bleken dit project belangrijker te zijn. Ook had ik meer tijd moet besteden in het project.

Feedback Kevin van Txai:

Kevin heeft van het hele team het hardst gewerkt en meeste tijd in gestoken. Hij heeft veel tijd gestopt in het netwerk. Naast dat hij een harde werker is, is hij ook heel behulpzaam en maakt hij tijd om je te helpen als je vast loopt. Ook heeft hij ons Unity geleerd en wat C# (ik kende al wat C#).

Feedback Ivar van Txai:

Ivar is een gedreven persoon die vaak orde op zaken stelt om te kijken wat we nog moeten doen. Hij heeft veel bijgedragen aan de documentatie. Hij is wel snel afgeleid, maar dit zorgt er niet voor dat hij minder hard werkt.

Feedback Youri van Txai:

Youri is zeker niet bang om zijn mening te verkondigen. Dit zorgt er soms voor dat de gesprekken met de Product Owner wat langer duurde. Verder is hij een harde werker.

Feedback Noah van Txai:

Doordat Noah wat dokters bezoeken had en een gebroken been had, was hij een tijd niet aanwezig op school. Door zijn afwezigheid heb ik niet veel meegekregen van wat hij precies heeft gedaan. Hij werkte wel hard tijdens de project uren.