**Opdracht 1: Collaborative Effectiveness Reflection**

Link naar codereview forum: <https://codereview.stackexchange.com/questions/295520/blackjack-game-for-assignment>

# Samenwerkingspartner

Voor dit project heb ik samengewerkt met online peers via het Code Review Stack Exchange-forum. Omdat ik niemand in mijn directe netwerk had die mij met dit project kon helpen, heb ik externe hulp gezocht van ervaren ontwikkelaars.

# Projectoverzicht

Voor dit project gebruikte ik het gegeven YouTube-filmpje als basis om het spel te programmeren. Nadat ik de basisfunctionaliteiten had geïmplementeerd en enkele wijzigingen had toegevoegd, besloot ik om feedback te vragen op het forum. Mijn doel was om mijn code te verbeteren op het gebied van efficiëntie, structuur en best practices. De feedback die ik kreeg, hielp mij om bepaalde concepten beter te begrijpen en mijn code verder te optimaliseren.

# Communicatie

De communicatie vond asynchroon plaats via forumberichten en reacties. Ik heb mijn project gepost op Code Review Stack Exchange en kreeg constructieve kritiek van ervaren ontwikkelaars. De belangrijkste communicatiemiddelen waren het onlineforum Code Review Stack Exchange voor feedback, en later GitHub voor het delen van de code.

# Uitdagingen in communicatie

Een van de belangrijkste uitdagingen was de asynchrone communicatie. In tegenstelling tot realtime communicatiemiddelen zoals videogesprekken of chatplatforms, diende ik soms een tijdje te wachten voordat ik feedback ontving.

Daarnaast merkte ik dat het werken met ervaren ontwikkelaars via een forum zowel voordelen als nadelen had.

Eén uitdaging was de manier waarop ik mijn vraag formuleerde. Ik vroeg in eerste instantie om algemene feedback op mijn code, maar dit bleek een erg brede vraag te zijn. Hierdoor kreeg ik soms suggesties die niet direct aansloten bij mijn leerdoelen of de opdracht. Achteraf gezien had ik beter specifieke vragen kunnen stellen, bijvoorbeeld over de efficiëntie van mijn code of hoe ik bepaalde functies beter kon structureren.

Tot slot vond ik het soms lastig om te beoordelen of ik binnen de scope van de opdracht bleef. De feedback die ik kreeg, hielp mij wel om mijn code te verbeteren, maar niet altijd bij het inschatten of bepaalde wijzigingen mij al dan niet te ver dreven. Dit maakte het moeilijk om te bepalen welke suggesties ik moest volgen en welke ik beter kon negeren.

# Rollen en verantwoordelijkheden

• **Mijn rol:** Het schrijven van de eerste versie van het Blackjack-spel, het testen van functies en het debuggen van problemen.

• **Rol van mijn samenwerkingspartner:** Het beoordelen van de code en het voorstellen van verbeteringen.

Een nadeel was dat ontwikkelaars vaak op een ander niveau werkten dan ik, waardoor hun feedback soms moeilijk te begrijpen of te implementeren was. Bovendien wisten zij niet wat mijn exacte voorkennis was, waardoor sommige suggesties voor mij niet altijd direct toepasbaar waren. Dit maakte het lastiger om optimaal gebruik te maken van hun inzichten. Er waren geen conflicten over rollen, gezien de aard van de communicatie.

# Teamwerk en bijdrage

Hoewel de samenwerking nuttig was, waren de bijdragen niet volledig gelijk verdeeld vanwege de aard van de foruminteractie. Desondanks hebben hun inzichten de structuur en leesbaarheid van mijn code aanzienlijk verbeterd.

# Geleerde lessen

Deze samenwerking was zeker een waardevolle leerervaring, die het belang van duidelijke communicatie, gestructureerd programmeren en het benutten van collectieve kennis uit de community heeft aangetoond.

Ik heb ook geleerd hoe ik duidelijke, beknopte vragen kan stellen om betere antwoorden te krijgen in online gemeenschappen. Deze ervaring heeft me ook laten inzien hoe waardevol het is om de bredere programmeergemeenschap om begeleiding te vragen.

In de toekomst zou ik echter toch eerder persoonlijkere communicatie zoeken**.** Werken via een forum was nuttig, maar niet ideaal. In de toekomst wil ik proberen om één-op-één met iemand samen te werken, bijvoorbeeld via chat of videogesprekken, om snellere en gerichtere feedback te krijgen.