COLLABORATIVE EFFECTIVENESS REFLECTION

Bij gebrek aan contacten bij UCLL studenten, heb ik hulp gezocht – en gekregen – bij een collega op het werk.

Onze doelstelling was van het begin vrij duidelijk. We starten van het beschikbare blackjack spel en proberen er een eigen draai aan te geven door er een spel van 2 spelers van te maken en het visueel wat op te vrolijken.

De taakverdeling was eigenlijk vrij eenvoudig: mijn collega had veel grafische ervaring en programmeerervaring in java. Dit si weliswaar niet hetzelfde als python maar de logica was voor hem niet nieuw.

Ikzelf legde de focus op het uitbreiden van het spel naar twee spelers en zorgde er ook voor dat de puntentelling correct zou verlopen. Ik had eerst de code van het gegeven spel in de cursus volledig zelf uitgeschreven om toch alles per stap goed te befgrijpen.

De communicatie tussen ons beiden liep deels via mail, deels ook fysiek – de middagpauze op het werk werd hiervoor opgeofferd. Wat communicatie is hierbij toegevoegd.

**Van:** Kris Vranken <[Kris.Vranken@berghoffworldwide.com](mailto:Kris.Vranken@berghoffworldwide.com)>   
**Verzonden:** donderdag 6 maart 2025 21:51  
**Aan:** Gert Gybels <[gert.gybels@berghoffworldwide.com](mailto:gert.gybels@berghoffworldwide.com)>  
**Onderwerp:** het leuke pygame

Hoi Gert,

Even een berichtje om ivm de blackjack game.

Misschien heb je de code al een klein beetje kunnen ontcijferen. Ik zou er een eigen “draai” aan moeten brengen, dus ik dacht: hoe meer, hoe liever.

Wat zou je ervan denken om het spel uit te breiden naar 3 personen? Dat vergt dan wel serieuze aanpassingen om het wat bevattelijk te maken, om te beginnen al een andere layout. Dat lijkt me echter nog het gemakkelijkste om te doen, kwestie wordt eerder om de code aan te passen aan 3 spelers ipv de huidige 2.

Wat denk je?

Mvg,

Kris

**Van:**Gert Gybels <[gert.gybels@berghoffworldwide.com](mailto:gert.gybels@berghoffworldwide.com" \o "mailto:gert.gybels@berghoffworldwide.com)>  
**Datum:**vrijdag, 7 maart 2025 om 07:39  
**Aan:**Kris Vranken <[Kris.Vranken@berghoffworldwide.com](mailto:Kris.Vranken@berghoffworldwide.com" \o "mailto:Kris.Vranken@berghoffworldwide.com)>  
**Onderwerp:**RE: het leuke pygame

Hey Kris,

Goed idee! Drie spelers toevoegen maakt het spel interessanter, maar vraagt wel wat aanpassingen. De grootste uitdagingen zitten in het spelverloop (wie speelt wanneer), de layout (overzichtelijk houden), en de logica (hoe wint iemand?).

Laten we eerst de basis aanpassen voor drie spelers en daarna kijken naar extra’s. Heb je al een idee hoe je het wilt aanpakken of wil je samen brainstormen?

Groeten,  
Gert

Hoi Kris,

Ik heb de achtergrondafbeelding aangepast en de knoppen al wat opgefrist qua stijl. Ook het lettertype is gewijzigd voor een meer “Blackjack” look.   
Daarnaast heb ik een aparte functie geschreven voor de knoppen, zodat het eenvoudiger wordt om ze consistent op te stellen.

Je maakt dan met 1 regel de knop aan met de parameters die je nodig hebt.

stand\_button = draw\_button(screen, "Stand", font, (5, 5, 5), (100, 100, 100), (100, 100, 100), 300, 100, 410, 700)

button\_list.append(stand\_button)

Ik ga nu verder met het opsmukken van de UI – wordt vervolgd! 😃

Ps: De foutjes in de achtergrond fotoshop ik nog wel weg.

Groeten,  
Gert

**Van:** Kris Vranken <[Kris.Vranken@berghoffworldwide.com](mailto:Kris.Vranken@berghoffworldwide.com)>   
**Verzonden:** vrijdag 7 maart 2025 11:31  
**Aan:** Gert Gybels <[gert.gybels@berghoffworldwide.com](mailto:gert.gybels@berghoffworldwide.com)>  
**Onderwerp:** Re: het leuke pygame

Hoi Gert,

Zoals vanmorgen even besproken, zouden we volgende aanpassingen kunnen proberen te maken:

* Aanpassing voor 3 spelers: de dealer en 2 spelers
* Uiteraard heeft dit impact op de spelcode maar visueel betekent het ook:
  + Een verbreding van het scherm met groene spel-achtergrond
  + Duidelijk maken wie aan zet is van de spelers
    - Dit betekent misschien het faden van de knoppen van de andere speler
    - Toevoegen en verplaatsen van knoppen
  + Indien we op grafisch vlak de kaarten wat mooier kunnen maken, is dat uiteraard mooi meegenomen

Mvg,

Kris

**Van:** Kris Vranken <[Kris.Vranken@berghoffworldwide.com](mailto:Kris.Vranken@berghoffworldwide.com)>   
**Verzonden:** zaterdag 15 maart 2025 16:26  
**Aan:** Gert Gybels <[gert.gybels@berghoffworldwide.com](mailto:gert.gybels@berghoffworldwide.com)>  
**Onderwerp:** Re: nog een update ;-)

Hoi Gert,

De geluidjes erbij zijn wel grappig.

Ik heb er nog een kleine bug uit gehaald: indien enkel player 2 bust was, wou het spel niet automatisch overschakelen naar de dealer en bleef het dus vastzitten. Is nu opgelost en zou dus moeten werken 😊

Mvg,

Kris

De samenwerking verliep goed, maar er was zeker ook ruimte voor verbetering. Het uitwisselen van bestanden verliep ofwel via mail of er werd gewerkt met screenshots, of de bestanden werden gedeeld op de bedrijfsserver. Het moeizame hierbij was soms gewoon al om te zien wie welke wijzigingen had gemaakt en dit dan te integreren in het bestand dat we zelf bewaarden. De code werd geschreven in Visual Studio en in Pycharm.

Conflicten waren er niet, al was er soms wel een verschil in aanpak. Voor mij was het belangrijkste dat het spel correct verliep, voor mijn collega was het grafische – en het toevoegen van een bepaalde schaduw – belangrijker en zou de rest nadien wel volgen.

Uiteraard werden we soms ook geconfronteerd met wat frustraties. Enkele zaken wilden niet altijd werken zoals verwacht. Ik heb ook gezocht naar oplossingen via stackoverflow en chatGPT maar dit bleek toch ook niet bepaald de heilige graal te zijn.

Bij stackoverflow was het soms echt zoeken naar mogelijke antwoorden en ontbrak het me vaak aan overzicht. AI met chatGPT daarentegen gaf soms volledig foute code. Het gaf daarentegen wel enkele opties die uitgelegd werden wat het op termijn misschien nuttiger maakt.

Om met de wijze woorden van Piet te eindigen: wat hebben we geleerd vandaag?

* Eerst en vooral: zoek naar de juiste partners om samen iets te ontwikkelen. In mijn geval is de taakverdeling, gebaseerd op wat we kennen, waarschijnlijk een goede keuze gebleken.
* Maak duidelijk welke aanpassingen er zijn gedaan. We probeerden dit wel duidelijk te communiceren maar soms ontbrak er toch iets.
* Werk in stapjes: zorg dat een deel van de code werkt ipv al een volgend topic te beginnen. Soms vergaloppeerden we ons een beetje waardoor we onnodige, herhaalde correcties moesten doen.