

Voor de “Collaborative Effectiveness”-opdracht heb ik samengewerkt met een studiegenoot van het afstandstraject TI, Bart Blondeel.

Hij lanceerde via Discord een oproep dat hij graag nog met iemand wou samenwerken om code uit te wisselen en na te kijken van elkaar. Hier ben ik op ingegaan waarna we via Teams verder gecommuniceerd hebben.

We hebben eerst een Teamscall van ruim een halfuur gedaan waarbij we even hebben afgestemd hoe het realiseren van het project lukte en welke uitbreidingen we zelf in gedachten hadden of al uitgevoerd hadden.

Hierna hebben we afgesproken om elkaar onze code door te sturen van zodra we klaar waren met alle extra implementaties om dan elkaars code te reviewen. Nadien bezorgden we elkaar opbouwende kritiek en gaven we ook aan wat we leuk vonden aan elkaars project.

De feedback die ik ontving was zeker nuttig, de global money had ik ingevoerd omdat ik er eerst niet geraakte maar na deze feedback heb ik toch nog verder gaan zoeken. Heel fijn vond ik dat Bart hierbij ook uitleg gaf over voor- en nadelen van globals.

Buiten de feedback die ik heb ontvangen vond ik het ook heel erg nuttig en leerrijk om de code van iemand anders te kunnen zien.

Bart Blondeel zondag 17:55



Voila, mijn versie.
Heb er een readme bijgestoken met motivatie/changes



blackjack-pygame OO.zip



zondag 19:27

Hier is die van mij

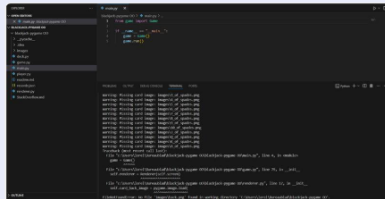


project.zip



zondag 19:36

Ik kan niet meteen verklaren waarom, maar het spel wil bij mij niet opstarten omdat hij de "images" map niet kan vinden.
Nochtans is deze wel echt duidelijk aanwezig:



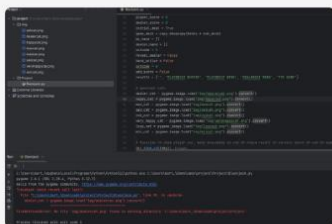
Ik veronderstel dat het bij jou wel gewoon werkt, maar heb jij enig idee hoe dit zou kunnen komen?

Bart Blondeel zondag 19:37



hmmz bizar 🤔 zal is ff zien wat de oorzaak daarvan kan zijn 🤔

Ik heb iets gelijkaardigs

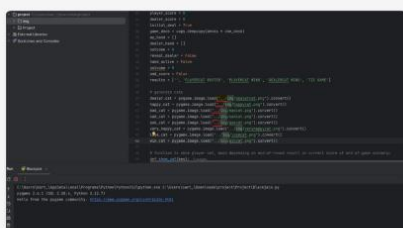


Bij jou lijkt dit te komen omdat de folder structuur niet helemaal correct is

zondag 19:40

hmm ja die moet in Project staan, ik zie het

Bart Blondeel zondag 19:40



zo werkt die wel

Maar dat kan bij jij niet het geval zijn

Bart Blondeel zondag 19:41

zal is zien als ik mijn zipfile unzip. Gaat volgens mij ook iets zijn met relative folders

zondag 19:43

Bart Blondeel 29-12-2024, 19:40
zo werkt die wel

Als ik het bij mij zo aanpas werkt het dan weer niet meer

Bart Blondeel zondag 19:44

haha okay, uit interesse was is je OS?

zondag 19:49

Windows (11)

Bart Blondeel zondag 19:49

Edit, ik denk dat je het runnen van je project op een verkeerd niveau doet.

```
Traceback (most recent call last):
  File "c:\Users\lorel\Bureau\blad\blackjack-pygame 00\blackjack-pygame 00\main.py", line 4, in <module>
    game = Game()
    ~~~~~
  File "c:\Users\lorel\Bureau\blad\blackjack-pygame 00\blackjack-pygame 00\game.py", line 79, in __init__
    self.renderer = Renderer(self.screen)
    ~~~~~
  File "c:\Users\lorel\Bureau\blad\blackjack-pygame 00\blackjack-pygame 00\renderer.py", line 17, in __init__
    self.card_back_image = pygame.image.load(
    ~~~~~
    ~~~~~
FileNotFoundError: No file 'images\back.png' found in working directory 'c:\Users\lorel\Bureau\blad\blackjack-pygame 00'.
PS C:\Users\lorel\Bureau\blad\blackjack-pygame 00> |
```

denk dat je een folder dieper moet zitten

En daarmee dat hij die folder niet kan vinden.

zondag 19:50

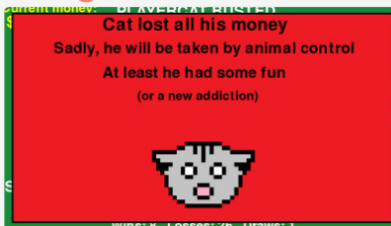
Yess, dat is hem



Bart Blondeel zondag 19:52

Denk bij jou project ook best eens bezien. Ik zou precies je Blackjack.py op gelijke hoogte zetten als je img folder

Die is tof 😄



Bart Blondeel zondag 20:09

Paar dingetjes die mij opvielen, voor de rest super tof gedaan 🍷:

- Outcome op regel 34: Dit was een fout in het filmpje. Is twee keer gedefinieerd (ook op regel 31). Hetzelfde geldt voor regel 261 en 282.
- Gebruik van global money: Ik zou persoonlijk geen global money gebruiken, maar dit doorgeven als een parameter. Ik ben geen fan van globals, omdat je hiermee snel de controle verliest over wat er met je object gebeurt. Globals kunnen op elke plaats en elk moment aangepast worden, wat het lastig maakt om de staat van een object te volgen. Voor constanten in kleine projecten kan het gebruik van globals wel begrijpelijk zijn.
- De change_money-functie: Geeft geld terug, maar je doet er niets mee waar je deze aanroept. Als je money als global blijft gebruiken, heb je die return waarschijnlijk niet nodig.

zondag 21:49

Top, bedankt! 😊

De outcomes heb ik nu inderdaad ontdekt en de money heb ik ook gefixt.

Ik geraakte er daar eerst niet goed aan uit waardoor ik die global had gebruikt na wat opzoekwerk maar heb het nu mooi werkend gekregen zonder global

zondag 22:12

Jouw code is in elk geval een leuk om te lezen, alles is heel duidelijk en mooi gestructureerd.

- in player.py in lijn 26 staat for (rank, suit) maar de suit gebruik je erna niet dus deze kan (denk ik) weg
- In game.py zie ik dat je het eigenlijk zelf al in de comments hebt gezet maar op lijn 90 en 91 bouw je een nieuw deck volgens hoe het in de tutorial gedaan wordt. Je hebt hier nochtans in je Deck class een method voor, dus lijkt het me logischer om die effectief te gebruiken dan
- In game.py heb je op het einde (lijn 216) nog een self.save_records gedaan maar ik denk dat deze eigenlijk niet nodig is aangezien je dit al uitvoert na de check endgame. Aangezien dit het enige moment is dat de score aanpast, is dit ook het enige moment dat je moet save denk ik.

Ook de achterkant van de kaart voor de eerste kaart van de dealer is leuk gedaan! En de comments in je code maken alles heel erg duidelijk

maandag

Bart Blondeel maandag 07:54



Thnx voor de feedback 🍌. Zal er deze avond na men werk eens doorgaan

Gisteren

Bart Blondeel Gisteren 08:37



Hey Lore,

Ik heb de aanpassingen gedaan.

De *suit* heb ik verwijderd door een '_' te gebruiken. Hierdoor is het duidelijk dat je de tweede waarde van de tuple niet gebruikt in de loop. Helemaal weglaten kan volgens mij niet.

Het niet oproepen van de constructor was inderdaad iets wat er niet in hoorde te zitten. Het hele *game_deck*-object was eigenlijk overbodig, een restant van het refactorproces. Door deze aanpassing ontdekte ik wel dat ik in de *new_game_state* vergeten was om het deck te resetten (dus de constructor opnieuw aan te roepen). Anders zou ik op termijn zonder kaarten zitten. Dus bedankt dat je die bug eruit hebt gehaald.

Je laatste opmerking klopt inderdaad. Ik twijfelde om maar één save helemaal op het einde te doen, maar bedacht dat als het spel zou crashen, je dan de hele score kwijt zou zijn. Dus die laatste heb ik inderdaad verwijderd.

Alvast bedankt voor de feedback.