Proces verslag Blok B,   
EscApe TheGame,

Project: For Fun,   
Naam: Aaik Oosters,  
Blok: Software Enginering (D),   
Groep: 11b, Chris Ros & Aaik Oosters  
Plaats: Den Haag,   
Datum: 19 juni 2015

Inhoud

[Inleiding 2](#_Toc422504272)

[Beschrijving van het proces 3](#_Toc422504273)

[De rol en taakverdeling 3](#_Toc422504274)

[Bijdrage aan producten 3](#_Toc422504275)

[Bestede tijd 3](#_Toc422504276)

[Evaluatie 4](#_Toc422504277)

[De samenwerking 4](#_Toc422504278)

[Het product 4](#_Toc422504279)

# Inleiding

Dit blok stond in teken van object georiënteerd programmeren. Een project inleveren in delen door middel van iteraties. Lessen die ons hebben voorbereid op het project en begeleiding die ons heeft geholpen met het werken naar een eindproduct. In dit verslag is te lezen wat mijn beleving is ten opzichte van iteratie gebruik, object georiënteerd programmeren en het samenwerken met Chris.

# Beschrijving van het proces

## De rol en taakverdeling

Dit project hebben Chris en ik de taken weer goed verdeeld. Hierdoor hebben we snel en grote stappen kunnen maken in het project. We hebben veel dingen samengedaan. Elkaar geholpen bij problemen. Hierdoor heb ik veel kennis verkregen van de gehele code.

## Bijdrage aan producten

Chris heeft de grote onderdelen gedaan, ik heb hem ondersteunt met het bouwen. Ik heb me vooral bezig gehouden met het testen en de documentatie. Door alle code na te lopen en te controleren heb ik een goed totaal beeld van de gehele code gekregen. De dingen waar ik me voornamelijk mee bezig heb gehouden is de level-lader en met de score. Ik ben constant bezig geweest met de code te testen. Zo zijn de kleine foutjes die nog in het programma zaten eruit gehaald.

Ik heb de testontwerpen gemaakt en uitgevoerd. Ik heb me beziggehouden met het analysis diagram en het design diagram. Ook heb ik de use cases gemaakt en de (niet)functionele eisen opgesteld.

## Bestede tijd

Dit blok heb ik ongeveer tussen de 25 en 40 uur per week aan het project en de lessen besteed. In de lessen heb ik theorie opgedaan om in het project te kunnen verwerken. Over het algemeen denk ik dat ik gemiddeld rond de 30 uur per week zit. In het begin was dit minder, dit kwam omdat nieuw was en een beetje onduidelijk. Op het momenten dat de lessen afgelopen waren en we alleen nog maar project tijd hebben gehad zijn de productieve uren omhoog gegaan.

Ik denk dat ik zo’n 20 uur per week aan de documentatie en de les stof leren heb besteed. En de rest van de tijd me bezig heb gehouden met de code.

# Evaluatie

## De samenwerking

Blok D was de vierde keer dat ik met Chris samen heb gewerkt. Dit heeft zeker in de blok voordelen gehad. We wisten wat we aan elkaar hebben. Toch vind ik het werken in tweetallen niet altijd even fijn. Na blok B en C in groepen van vier en vijf gewerkt te hebben weer terug naar twee is weer wennen. In een grote groep heb je meer mensen met een ander beeld. Zo word de code en de documentatie van meerdere kanten bekeken en daar kunnen projecten beter van worden.

Maar het voordeel van werken in tweetallen is dat je alles zelf in de hand hebt. Je kan beter plannen en zoals ik net al aangaf je weet beter wat je aan elkaar hebt. Het grootste voordeel blijft nog altijd dat de kans of dubbele code heel klein blijft. Hierdoor voorkom je fouten en werkt dat makkelijker en sneller.

Ook dit blok is de samenwerking weer prettig verlopen. We hebben geen problemen gehad qua taak verdeling. Deze werkwijze zou ik in het vervolgen weer hanteren maar ik zou dan wel een iets eerlijke verdeling maken.

## Het product

Na een blok een nieuwe programmeer methode en taal te leren was het in eerste instantie fijn om weer terug te keren naar een bekende taal. Maar in dit blok is gebleken dat niks was met de basis die we hebben geleerd. We zijn veel dieper de taal ingegaan. Het object georiënteerd programmeren was een leuk maar nieuw iets voor mij. Door het object georiënteerd programmeren is ons project goed te lezen en te begrijpen. Over het algemeen vrij kleine methodes en goed te testen.

Door de kleine methodes is de testbaarheid vrij hoog. Omdat er veel methodes zijn in plaats van een hele grote is het ook makkelijk om kleine onderdelen te testen. Ik ben er trots op dat de testenontwerpen zo goed te maken waren en zo mooi aansluiten op de code.

Op dit moment zou ik niks willen verbeteren aan het project. We hebben hard gewerkt om op dit punt te komen door middel van drie iteraties. Op het moment dat we wisten wat ons te wachten stond en hoe dit ingedeeld was hebben we veel tijd kunnen besparen in onnodig veel werk verrichten. Ik zou het gebruiken van iteraties zeker in de toekomst gebruiken. Je werkt in periodes naar het eindproduct en word hier goed in ondersteund door de (expert)begeleiding.