

In het kader van mijn project heb ik een Pong-game ontwikkeld en wil ik graag mijn ervaringen en leermomenten met betrekking tot dit proces delen. Het bouwen van de Pong-game bracht twee significante uitdagingen met zich mee, namelijk problemen met de collision detection voor de boven- en onderkant van het speelveld, evenals een herstart van het project vanwege een verkeerde interpretatie van de opdracht.

Een van de initiële struikelblokken was de correcte implementatie van collision detection voor zowel de boven- als onderkant van het speelveld. Dit aspect van de game vereiste een zorgvuldige afstemming om ervoor te zorgen dat de bal correct reageerde op contact met deze grenzen. Het vergde enige tijd en experimenteren om een robuuste oplossing te vinden die de beoogde functionaliteit bereikte en tegelijkertijd de speelervaring verbeterde.

Een tweede uitdaging die ik tegenkwam, was het feit dat ik tijdens de eerste iteratie van het project een afbeelding gebruikte in plaats van deze met behulp van de Pygame-bibliotheek zelf te tekenen. Deze beslissing resulteerde in een minder leesbare en gestructureerde code, waardoor het begrip van de logica achter de game bemoeilijkt werd. Hierdoor moest ik het project opnieuw starten en ervoor zorgen dat ik de taak begreep zoals bedoeld, waarbij ik de grafische elementen met Pygame creëerde en de structuur van de code optimaliseerde voor een betere leesbaarheid.

Deze ervaring heeft me waardevolle inzichten gegeven in het belang van het structureren van code. Het gebruik van de juiste benaderingen, zoals het zelf tekenen van elementen met Pygame in plaats van het gebruik van externe afbeeldingen, bleek cruciaal voor de leesbaarheid en begrijpelijkheid van de code. Het herstarten van het project bood me de kans om de structuur van de code te verbeteren en me bewust te worden van het belang van een goede code-organisatie.

Al met al was deze opdracht een leerzame ervaring. Het benadrukte het belang van het nauwkeurig begrijpen van de taak en het maken van weloverwogen keuzes in de code-organisatie. Het proces van trial-and-error bij het oplossen van de collision detection-problemen en het herstructureren van de code heeft mijn inzicht in het schrijven van heldere en leesbare code vergroot. Het project diende als een waardevolle les in het balanceren van functionaliteit en codekwaliteit.