**KB24 Gaming**



Naam: Gideon Kuijpers

Blok: KB 24

Groep: 6

Datum: 21-01-2015

**Inhoudsopgave**

**Inleiding**…………………………………………………………………………………………………. pag.3

**Proces**……………………………………………………………………………………………………..pag.4

**Vooraf gemaakte afspraken**………………………………………………………………..pag.4

**Het verloop van het samenwerkingsproces**………………………………………..pag.5/6

**Eigen bijdrage**……………………………………………………………………………………..pag.7

**Evaluatie**…………………………………………………………………………………………………pag.8

**Beoordeling samenwerking**………………………………………………………………..pag.8

# Inleiding

Dit verslag wordt geschreven met oog op zelfverbetering. Door het samenwerkingsproces en mijn eigen functioneren in het team te evalueren moeten er lessen naar voren komen over zaken die bij een volgend project beter kunnen of eventueel juist goed gaan. Om het betreffende verslag te kunnen volgen dient men wellicht even het game design document te bekijken .Om inzicht te geven in dit proces beschrijf ik hieronder iets over de vooraf gemaakte afspraken, het verloop van het proces, mijn eigen bijdrage hierin en een oordeel.

# 

# Het Proces

## Vooraf gemaakte afspraken

De samenwerking is naar mijn idee binnen de groep als spannend ervaren. De meesten in de de groep had nog niet eerder samengewerkt in een project. In het begin was het dan ook even aftasten van hoe de verhoudingen zouden gaan liggen, maar algauw bleek de chemie binnen de projectgroep matig was. Iedereen was enthousiast over datgeen wat gemaakt moest worden, wat het makkelijk maakte enige afspraken te maken over de samenwerking. Deze afspraken hadden betrekking op de volgende drie vragen:

1. Hoe en waar moet er worden samengewerkt?
2. Wat voor afspraken maken we over de overige zaken als communicatie, versiebeheer en ziekte/overmacht?
3. Hoe gaan we van start met het project?

Over waar we gingen samenwerken was de groep als snel uit. Naar onze mening was dit het verstandigst om te doen aan de Haagse Hogeschool in een een lokaal.Uiteindelijk hebben we voornamelijk gewerkt in de Mediatheek. Dit werd gedaan om zo inzicht te krijgen of men wel werk verrichtte. Tevens is groep verdeeld in twee subgroepen met het oog extreme programming.

Over de overige zaken als communicatie, versiebeheer en ziek/overmacht zijn we overeengekomen dat er gecommuniceerd zou worden via een Whatsapp groep. Ook eventuele ziekte of overmacht werd gemeld via de Whatsapp. Om het project te beheren hebben we besloten Visual SVN te gebruiken, omdat op deze wijze iedereen snel en en eenvoudig de laatste versie van het spel tot zijn beschikking had.

Op de laatste vraag hebben we afgesproken dat het handig zou zijn dat we eerst als groep de

basisfunctionaliteiten zijn gaan maken in groepen van 2. Deze groepen waren Daniel/Rutger en Djastin/ikzelf.Na het afronden hiervan, kon iedereen beginnen aan het bouwen van een eigen level.

## Het verloop van het samenwerkingsproces

Het samenwerkingsproces zal ik per wekelijkse oplevering kort bespreken.

### Week 1

Tijdens de eerste week, was het plan om eerst het idee voor de basis van een spel uit te werken. Dit hebben we gedaan aan de hand van de brainstormsessie van die week. Uit deze sessie kwam naar voren dat we een spel gingen ontwikkelen waarbij er iedereen een fantasie level zou gaan uitwerken, waarbij iedere character twee vaardigheden zou krijgen. Deze vaardigheden konden zijn in de vorm van een attack of het gebruik van een wapen.Tevens moesten er ook vijanden in voorkomen.

### Week 2

In week 2 hebben we het basisconcept,zoals deze eerder is bedacht tijdens de brainstormsessie, als groep omgezet in een analysis klassendiagram. Om te zorgen dat iedereen zijn inbreng had hebben we over alle onderdelen is uitbundig gediscussieerd om te zorgen dat het concept goed werd uitgewerkt.Tevens hebben we een start gemaakt met het game design document. Deze zijn gaan we uitwerken door de hoofdstukken per subgroep op te splitsen en te kijken in welke mate deze al in dit stadia konden worden ingevuld.

### Week 3

In week 3 zijn we per subgroep verder met het uitwerken van het game design document. Verder hebben we met drieën een start gemaakt de basisfunctionaliteiten van het spel. Gedurende deze week hebben we de eerste functies rondom om lopen en springen gemaakt en het creëren van een level met camera.Rutger begon in deze periode aan zijn lange afwezigheid.

### Week 4

Deze week stond in het teken van refactoring. Na de oplevering van het spel in week 3 bleek dat de code niet erg clean gecodeerd was en dat een level perse via xml moest worden ingeladen. Om deze refactoring goede banen te leiden hebben we gebruik gemaakt van extreme programming.

### Week 5

In week 5 hebben de refactorering van week 4 voortgezet. Daarnaast hebben we ook strengere afspraken rondom samenwerking in verband met de achterstand.

### Week 6

In week 6 hebben we alle zeilen bij moeten zetten om te zorgen dat we achterstand die in week 3 opgelopen. In deze week hadden we eigenlijk alleen nog maar de basis van ons spel en konden we onze levels nog steeds niet goed in laden. Tijdens de kerstvakantie heeft toen iedereen zijn schouders eronder gezet en is begonnen aan het maken van een eigen level. Verder heeft Djastin het inladen van een xml bestand gemaakt waaronder aan het eind van deze oplevering iedereen een level kon in laden.

### Week 7

In week 7 heeft iedere groepslid zijn level afgerond. Verder zijn ook de kritieken die tijdens het playtesting aanbod komen verwerkt en naar aanleiding van de playtestsessie een verslag opgesteld.

### Week 8

In week 8 is het game design document afgerond en bijgewerkt in groepsverband. Tevens is men pas toen begonnen met unit testen en het opstellen van het testverslag wat niet eerder lukte door de grote achterstand door Rutger’s eerdere afwezigheid.

## Eigen Bijdrage

Gedurende het project heb diverse bijdragen aan het design document en het basisspel geleverd. In de tabel hieronder vermeld ik het percentage van de totale bijdrage per groepslid aan het project vermeld.

|  |  |
| --- | --- |
| **Naam groepslid** | **bijdrage in percentages per groepslid** |
| Gideon | 35% |
| Djastin | 35% |
| Rutger | 10% |
| Daniël | 20% |

Mijn voornaamste bijdragen aan het project zijn het opstellen game design document en het werken aan het basisspel. Bij het maken van het game design document heb ik samen met Djastin hoofdstuk 5,8,9,10 en gezamelijk als groep hoofdstuk 2 en 7 gedaan.

Aan het spel zelf heb ik samen met Djastin aan het basisspel gewerkt en een indien nodig gerefactord. Daarnaast ben ik verantwoordelijk geweest voor het maken van de camera met parallax scrolling, de collision detector en het animeren van de objecten.

# Evaluatie

## Beoordeling samenwerkingsproces

Over het algemeen kan de samenwerking als redelijk worden beschouwd. Om tot dit oordeel te komen heb ik drie punten meegenomen die voor mij belangrijk waren. Deze licht ik hieronder toe per punt:

1. Het samenwerken in de groep: Het samenwerken binnen de groep is grotendeels goed verlopen. Iedereen heeft min of z’n bijdrage geleverd. Dit is vooral gebleken uit de verdeling van de werkzaamheden. Rutger zijn aandeel blijft daarentegen vrij marginaal vanwege zijn afwezig gedurende week 2 t/m 6 van het project.
2. Eigen bijdrage: Over mijn eigen bijdrage ben ik tamelijk tevreden. Naar mijn idee heb ik een goede bijdrage gedaan door bij aan de meeste aspecten van het project mee te werken,zoals hierboven eerder is beschreven.
3. Groepsdynamiek: De groepsdynamiek was ook prima. In het begin was iedereen even aan het aftasten ,maar geleidelijk is iedereen steeds amicaler met elkaar om gegaan. Dit is gebleken uit het feit dat niemand echt moeilijk deed als iemand tussendoor ergens heen moest mits er wel voldoende werk werd verricht.