Peerevaluatie

# Zelfreflectie

### Geef aan in hoeverre je de leerdoelen hebt gehaald van deze module (per leerdoel)

#### 3D game design

Ik heb altijd al willen werken met een echte 3d omgeving. UDK leek hier zeer geschikt voor, helaas liep het niet zo lekker om hier een game voor te maken. dus dit is niet echt gelukt.

#### HTML5 Canvas

Toen echte 3d onmogelijk bleek zochten we een alternatief, en het leek ons een leuke uitdaging om dit op een canvas te doen. Ik heb me hier altijd al in willen verdiepen. En dat kon hier dan ook, het was een leerzame ervaring, en ik heb veel inzicht gekregen in wat er wel en niet kan in de browser.

# Samenwerking en jouw individuele bijdrage aan het project

### Wat vond je van de samenwerking en waarom?

Perfect, er waren discussies zoals het hoort en die hebben we doorlopen en er kwamen goede resultaten van.

### Wat zou je een volgende keer anders willen zien?

Ik wil niet weer de eerste 10 weken alleen in conceptfase zitten, het is zo zonde van de tijd. Eerder een product neerzetten zal veel helpen.

### Hadden jullie duidelijke afspraken op papier (huishoudelijk reglement)?

Er was een samenwerkingscontract, maar omdat we elkaar zolang in project verband kennen, was dit niet echt nodig. Het is niet perfect, maar we kennen elkaars valkuilen.

### Wat zou je de volgende keer zeker in een huishoudelijk reglement zetten?

Vaster contact, soms was niet iedereen online en werden er dingen langs elkaar heen gedaan

### Wat was jouw bijdrage aan de sfeer in de groep?

Halverwege heelde ik de sfeer een beetje neer omdat we telkens vastliepen met UDK zag ik dat niet meer zitten. Toen we begonnen met HTML sloeg dat helemaal om, veel productie in een korte tijd zorgt voor een tevreden Davey.

### Als er conflicten in de groep waren, wat was jouw bijdrage aan de oplossing daarvan?

Proberen, bevechten, meer discussiëren. En tot slot tot een overeenkomst komen en door naar het volgende.

### Wat waren ergernissen tijdens dit project?

Heel veel frustraties met UDK, we hadden bepaalde ideeën in ons hoofd die naar vele uren niet vooruit kwamen.

# Wat vind je jezelf waard in dit project en waarom?

### Kun je jouw bijdrage uitdrukken in een cijfer?

8

### Vind je dat jouw bijdrage gemiddeld, minder of meer is geweest dan de rest van de projectgroep?

Iets meer dan gemiddeld op het code gedeelte, onder gemiddeld met de documentatie.

### Wat vind je jouw positieve kwaliteiten in dit project?

Veel ervaring en inzicht met html en javascript en andere talen. Ik kon mensen helpen waar ze vastliepen. En ik heb er best veel tijd in gestoken.

### Wat vind je verbeterpunten voor jezelf in dit project?

Organisatie, als ik eenmaal goed in het bouwen zat stond ik er niet bij stil om mijn gedachtegangen en keuzes op te schrijven. Dat gebeurt dan ook achteraf en dan is het nut van planning er uit als je het achteraf doet.

# Beoordeling van je medestudenten

### Martijn Heurter

Martijn geef ik een 7.5, hij had wat moeite met javascript maar dat compenseert hij met zijn enthousiasme. Ook had hij een grote bijdrage met planning en gamedesign.

### Johnny v/d Berg

Johnny geef ik een 8. Geen ervaring met javascript maar toch snel opgepakt, nauwe samenwerking om snel dingen af te krijgen.

### Hrvoje Miljak

Ik geef Hrvoje een 8, Veel design gedaan en het is grafisch een mooi verzorgt product dankzij hem.