Peerevaluatie

# Zelfreflectie

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

Toen er besloten was dat we Asshole Asteroids gingen maken in UDK had ik als leerdoel het leren van 3d modellen maken en animeren. Aangezien we overgestapt zijn naar canvas heb ik dit leerdoel niet gehaald.

### Efficiëntie van code

De delen van de game waar ik mee werkte waren niet echt intensief dus kon ik me erg uitleven. Enkele keren is het voorgekomen dat er door rare HTML5 bugs een drastische fps drop was (bijvoorbeeld bij de menu parallax) waardoor ik aanpassingen moest maken.

### Ultimatums stellen

We hebben eigenlijk maar 1 ultimatum gehad. Dat was voor de switch van UDK naar HTML5. Daarna zijn we met een andere approach gaan werken. We hebben de belangrijkste features als eerst gemaakt en alles wat overbleef bij de deadline zouden we droppen. Slingshot mode was een van de dingen die gedropt is.

# Samenwerking en jouw individuele bijdrage aan het project

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

Er waren momenten waarbij we niet tot een besluit kwamen als groep maar deze zijn vaak door veel discussiëren en vloeken opgelost. Dit waren beslissingen als wel of geen parallax en of iets te onrealistisch is of niet onrealistisch genoeg was. Er zijn nooit problemen geweest waar iemand vond dat iemand anders fout werk deed of iets dergelijks.

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

Meer tijd voor het implementeren en minder tijd voor het innoveren en experimenteren.

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

Er waren enkele afspraken gemaakt maar deze waren eigenlijk overbodig. We weten precies wat we van de ander kunnen verwachten.

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

Wie wanneer aan game.js kan werken.

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

De groep duidelijk maken dat we veels te weinig tijd hadden door steeds meer suggesties te geven wat we er in zouden kunnen zetten.

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

Veel schelden en proberen een compromis te vinden. En vooral duidelijk maken wat ik slecht en goed vond.

### Wat waren ergernissen tijdens dit project?

UDK en Git.

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

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

7.56

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

Boven het gemiddelde als brainstormen en experimenteren meetelt net iets onder gemiddeld als er alleen naar het eindproduct word gekeken.

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

Het team overtuigen van UDK af te stappen. Als dit niet was gebeurt hadden we nu zeer waarschijnlijk geen eindproduct gehad.

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

Meer werk verrichten aan dingen die ook daadwerkelijk in het eindproduct terecht moeten komen. Parallax effecten maken en video afspeel technieken onderzoeken is leuk en leerzaam maar er is niet veel van gebruikt in het eindproduct.

# Beoordeling van je medestudenten

### Martijn Heurter

7.33

Heeft erg veel gedaan aan de muziek en sound effecten die prima bij de game paste. En zelfs met zijn haat aan javascript heeft hij veel gedaan gekregen. Hij was wel vaak “afwezig” bij discussies waardoor het lastig te bepalen was wat hij van een idee vond.

### Davey van Nes

7.89

Heeft geprogrammeerd als een baas zoals gewoonlijk. Je kon hem elke technische vraag stellen hij stuurt je de juiste richting in. Zijn code is wel inconsistent met de rest (dubble space in plaats van tab voor indenting bijvoorbeeld), maar dit was geen groot probleem want het werkte, het zag er alleen slordig uit na een tijdje.

### Johnny van der Berg

7.54

Heeft onwijs veel dingen uitgeprobeerd en getest waardoor we precies wisten hoe we het in de game moesten implementeren. Hoe en waarom particles zo intensive zijn, de minimap, de variatie planeten en nog veel meer. Ik vond wel dat hij vaak zijn keuzes niet goed beargumenteerde waardoor de keuzes die hij maakt lastig te accepteren zijn.