Peerevaluatie

# Zelfreflectie

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

Ik had eigenlijk aan het begin van de module niet echt een leerdoel. Maar door de loop van het project heb ik wel meerdere leerdoelen opgebouwd.

#### Efficiëntie van code

Sommige onderdelen die ik gemaakt hebt, zoals particles, hebben veel meer rekenkracht nodig dan ik had verwacht. Ik heb daarom geleerd om te kijken welke instructies zo zwaar waren doormiddel van profiling en daar oplossingen voor te zoeken met mindere intensieve instructies.

#### Ultimatums stellen

We hadden ontzettend veel geëxperimenteerd in UDK en de groep wist dat het mogelijk was. Echter de progressie was zo laag, dat we uiteindelijk toch moesten besluiten of dit de moeite wel waard was. Doormiddel van een ultimatum hebben we alsnog besloten om al onze progressie weg te doen, om alsnog een geslaagd eindproduct te maken doormiddel van andere methodes.

#### HTML5 2d Canvas in combinatie met Javascript

Ik ben niet echt een webdeveloper, dus het was even wennen aan de verschillen tussen dit en normale talen zoals C# of Java. Uiteindelijk bleek het niet een heel groot probleem te zijn en deed ik gewoon mijn ding. Het is goed dat ik het tenminste op school een beetje ervaring mee heb kunnen opbouwen.

# Samenwerking en jouw individuele bijdrage aan het project

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

Soms een beetje stroef als er niet overeengekomen kon worden over een bepaalde beslissing, maar over het algemeen ging het goed. Toen we zagen dat UDK geen oplossing was, kwamen we er snel over eens wat er moest gebeuren.

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

Soms waren er elementen die niet besproken en gedocumenteerd waren, die alsnog ingebouwd werden. Dit is meestal prima, maar soms ging het ten koste van de snelheid van het eindproduct. Het was beter geweest als hier eerst over werd gesproken.

### 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?

Een vaste tijd waar we samen aan het project kunnen werken, het liefst met VoIP.

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

Ik probeerde sommige dingen een beetje te nuanceren als een paar projectleden iets te enthousiast waren in onderdelen waar waarschijnlijk geen tijd voor was om te maken.

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

Ik probeerde alle suggesties te begrijpen en te kijken waar de overeenkomsten waren tussen de leden, om vanuit daar een compromis te vinden. Maar dit lukte helaas niet altijd.

### Wat waren ergernissen tijdens dit project?

Vooral frustratie over UDK, dit heeft wel geleid tot minder productiviteit in het eerste kwartaal. Er was wel vooruitgang maar niet genoeg. De vooruitgang maakte het wel lastiger om het roer helemaal om te gooien.

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

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

7

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

Iets meer dan gemiddeld, maar dat is alleen op tijd gebaseerd, niet op daadwerkelijke resultaten. Qua resultaten zou ik zeggen dat ik gemiddeld bezig ben geweest.

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

Ik probeerde alles een beetje realistisch te houden binnen de groep, wat soms hard nodig was. En ondanks dat ik weinig initiële ervaring had met Javascript en HTML5, heb ik het toch snel opgepakt en kon al snel nuttige bijdrages leveren. Ik was ook niet bang om met nieuwe concepten aan de gang te gaan.

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

Door sommige teamleden werd ik snel afgeleid, waardoor er best veel tijd verloren is gegaan. Bovendien was ik één van de projectleden die UDK niet zo snel wou opgeven, dit heeft waarschijnlijk wel effect gehad in het eindresultaat.

# Beoordeling van je medestudenten

### Martijn Heurter

Ik zou Martijn een 7 geven. Hij heeft ondanks zijn afkeer aan Javascript toch nuttige bijdrages geleverd, en daarnaast veel met de audio gedaan. Soms wou ik dat hij wel iets actiever mee had gedaan in de discussies.

### Davey van Nes

Davey geef ik een 8. Altijd een technische man die je alles kan vragen. Hij heeft bizar veel dingen gemaakt in korte tijd. Echter geeft hij meestal niet zoveel om dingen die daar los van staan, zoals documentatie.

### Hrvoje Miljak

Ik geef Hrvoje ook een 7. Veel grafische dingen waar de rest van de groep voor terugdeinsde pakte hij op, hij had ook veel ideeën om het spel beter te maken. Echter had hij soms zoveel ideeën dat de rest niet toekwam aan het werk.