



EYA/Portfolio

3 Leerdoelen

Ruben Hooijer

3029282

Drie leerdoelen

Tool interface op te stellen met gebruiker

Ik wil op papier hebben wat een duidelijk en werkend stappenplan is om een interface van een tool samen te stellen, samen met de op het oog toekomstige gebruiker van de tool. Dit wil ik op papier hebben voor het einde van mijn stage periode waar ik een tool heb gemaakt.

Meer leren over alles van de game ontwikkelingscyclus

Ik wil van ~95% van alle huidige en (statistisch)gebruikelijke jargon van game ontwikkeling cyclussen kunnen weten wat ze betekenen. Dit doe ik door veel media over gameontwikkeling te kijken/lezen/luisteren. In theorie is dit doel onbereikbaar aangezien er steeds meer woorden/synoniemen komen, maar om het meetbaar en haalbaar te maken tijdens een stage. Wil ik na mijn stage van elk jargon dat genoemd is, de betekenis uitleggen aan een persoon die het beroep van het jargon heeft.

Positieve- en negatieve kanten van programmeertalen

Ik wil van de volgende programmeertalen de positieve- en negatieve kanten van gebruik weten en waarvoor ze voornamelijk worden gebruikt.

De programmeertalen

Python • Java • Javascript • C • C++ • C# • PHP • TypeScript • Swift • Go • Ruby • Kotlin • Scala

Dit wil ik in een document hebben staan en uit me hoofd kunnen opnoemen. Dit leerdoel ga ik beginnen op 5 juli en zal 31 augustus af zijn.