

Reflexion Minesweeper

• Wie haben Sie das Lösen des Auftrags erlebt?

Beim Lösen des Auftrags hatten wir viel Spass, insbesondere bei der Entwicklung des Minesweeper-Spiels. Allerdings stiessen wir auch auf Herausforderungen. Das Erstellen des Klassendiagramms war anspruchsvoll, da wir den gesamten Code bereits im Voraus kennen mussten, um die Klassen und ihre Beziehungen angemessen zu modellieren. Die Implementierung war ebenfalls herausfordernd, insbesondere für diejenigen im Team, die zum ersten Mal mit einer UI arbeiteten. Die Zusammenarbeit gestaltete sich manchmal schwierig, da wir mit GitHub arbeiten mussten und es gelegentlich Konflikte beim Pushen und Pullen gab. Trotzdem war das Projekt eine wertvolle Lernerfahrung, die uns sowohl technische als auch zwischenmenschliche Fähigkeiten vermittelte und uns auf zukünftige Herausforderungen vorbereitete.

• Inwieweit haben Ihnen die vermittelten Methoden bei der Lösung des Auftrags geholfen? Wo haben Sie die Methoden behindert? Begründen Sie!

Während des Projekts haben wir verschiedene Methoden angewendet. Eine, die uns geholfen hat, eine klare Struktur aufzubauen, waren die User Stories. Dadurch konnten wir genau definieren, was wir erreichen wollten, und behielten stets den Überblick über unsere Ziele. Die Produktvision spielte für uns jedoch eine weniger wichtige Rolle. Wie bereits erwähnt, stellte die Erstellung des Klassendiagramms eine grosse Herausforderung dar, da wir den gesamten Prozess im Voraus im Kopf behalten mussten. Dank der agilen Arbeitsweise konnten wir jedoch flexibel Anpassungen vornehmen, was wir als sehr praktisch und logisch empfanden.

Das Sequenzdiagramm hingegen empfanden wir als etwas überflüssig. Für ein Projekt dieser Grösse erschien es uns nicht unbedingt notwendig, da der Ablauf der Züge im Spiel bereits klar war. Obwohl wir den Zweck des Sequenzdiagramms verstehen, fügte es sich nicht nahtlos in den Gesamtkontext ein. Die eigentliche Erstellung der Anwendung mit den entsprechenden Codes war wohl das Spannendste für uns. Die intensivere Nutzung von GitHub in diesem Modul fühlte sich ebenfalls gut an und verlieh uns ein Gefühl von Professionalität.

• Was nehmen Sie aus dem Modul mit für die Zukunft?

Wir haben enorm viel Neues gelernt und es hat uns wirklich Freude bereitet, an einem etwas umfangreicheren Projekt zu arbeiten. Dabei erhielten wir einen tiefen Einblick in die gesamte Struktur und den Ablauf bei der Projekterstellung. Auch im Bereich des Codens fühlen wir uns nun sicherer. Die grundlegenden Prinzipien sind verinnerlicht und können problemlos abgerufen werden. Ein wichtiger Aspekt, den wir mitnehmen, betrifft das Zeitmanagement. Gelegentlich hatten wir Schwierigkeiten, unsere Aufgaben gerecht aufzuteilen und effektiv zusammenzuarbeiten. Angesichts anderer Module und weiterer BM-Fächer gestaltete sich die Zeitplanung manchmal herausfordernd. Dennoch haben wir es letztendlich recht gut gemeistert. Jeder von uns kann mit Überzeugung sagen, dass wir viel Neues dazugelernt haben.