

Reflectiedocument werken voor opdrachtgevers – Patricia Kuipers

Wat heb je geleerd?

Ik heb tijdens het werkproces vooral technische kennis opgedaan. Hierbij heb ik verschillende dingen geleerd in Unity. Eén van deze dingen is hoe je data op kan slaan en door kan geven door verschillende scenes. Dit heb ik gebruikt bij o.a. de spelersselectie. Verder heb ik ook nog een basisbegrip van netwerkpoorten gekregen en geleerd hoe ik een netwerkpoort kan gebruiken in mijn Unity game.

Wat waren de uitdagingen en hoe heb je die aangepakt?

Eén van de grootste uitdagingen die ik tegen ben gekomen was het terug 'instappen' in het programmeren. Ik heb vóór het project namelijk een tijdje lang stilgezeten. Dit zorgde ervoor dat het beginnen aan een opdracht en een stuk code moeilijk leek. Uiteindelijk had ik een goed plan van aanpak en toen lukte het toch goed om er weer in te komen.

Een technische uitdaging was het aanpassen van mijn code om die goed samen te laten werken met een netwerksript van mijn opdrachtgever en de scoretelling van bowlingbanen. Ik heb gewoon veel nagedacht over mijn code en veel getest en ben zo uiteindelijk tot de perfecte oplossing gekomen.

Wat ging goed, wat ging niet goed en waarom?

Het plannen, communiceren en uitvoeren van de opdracht ging goed. Ik heb een eindproduct wat werkt zonder problemen en écht speelbaar is op de bowlingbaan. Wat er niet zo goed ging was het bewegen van de spelers. Ik wist niet precies wat er mis was, en verschillende docenten ook niet, dus uiteindelijk heb ik het gewoon vanaf het begin aan over gedaan, waarna het wel goed werkte.

Hoe ging je om met tegenslagen?

Ik heb tijdens het maken van dit product geen echte tegenslagen meegemaakt.

Hoe ga je problemen in de toekomst voorkomen of managen?

Ik denk dat de problemen die ik ben tegengekomen qua coderen gewoon bij het vak horen, en vind dat ik daar goed mee om ben gegaan. Ik heb voor elk probleem een oplossing gevonden binnen redelijke tijd. Hier wil ik in de toekomst dus net zo goed mee omgaan.