Reflectie verslag

**Inleiding**  
We hebben dit project gemaakt omdat we er allemaal over eens waren om iets te maken over games en niet over security. We wilde ook zorgen dat het spel leerzaam was zodat mensen er ook wat van leren, dus het ontspanning met een vleugje educatie.

Na een tijdje kwamen we aan op het spelletje “Jungle man”. Het gaat er dus om dat je banaantjes opvangt en je kan je score verbeteren door op het einde nog een goed antwoord te geven op de vragen.

**Algemene terugblik**Doelen  
De doelen van het project was dus voor ontspanning met iets leerzaams. Deze doelen zijn behaald doormiddel van het spel voor de ontspanning en de vragen om iets te leren.

Samenwerking  
De samenwerking ging op het begin erg stroef, de motivatie om aan het project te beginnen was er bijna niet. De communicatie onderling was ook niet al te best, we spraken elkaar alleen tijdens de les. Maar na een tijdje hadden we allemaal toch wel door dat er iets veranderd moest worden. We hebben dus samen afgesproken om er flink aan te werken in de laatste 2 weken zodat we een degelijk werkend project hadden. Het resultaat was dus ook naar mijn mening goed. Het belangrijkste van een spel is toch het vermaak en daarvoor hadden we een goed gekregen. De rest van de onderdelen van ons project kregen we een voldoende voor.

Terugkoppeling  
Terugkoppeling van de leraren kwam eigenlijk meer als wij erom vroegen, leraren zelf kwamen niet controleren hoe het ging etc. Maar de terugkoppeling die we kregen was erg handig.

Obstakels en problemen  
Het grootste obstakel bij ons was toch het opstarten en de communicatie. Daarnaast was af en toe de programmering in C# nog wel eens lastig. Vooral met het bewegen van het karakter in het spelletje was nog wel eens lastig. Wat we zelf hadden verwacht wat lastig kon worden was de verbinding tussen het hardware gedeelte met het software gedeelte. Dat viel echter mee.

Verbeterpunten  
Eerder samenwerken en ook zelf er iets van zeggen als het niet opschiet. Een betere planning maken zodat we weten wat we moeten doen per week.

**Resultaten IPV metingen**  
Ik herken mezelf wel in deze metingen, we hebben deze helaas niet besproken. Verder waren er ook niet echt mensen die heel slecht waren beoordeeld. Zelf heb ik gekeken wat er het laagst had gescoord bij mij en natuurlijk proberen dat te verbeteren. Verbetering was er niet vergeleken met mijn 1e proftaak IPV meting. Het kwam ook wel grotendeels door de slechte start. De IPV metingen hadden overigens weinig invloed op de sfeer of werkstimulance van de groep.

**Persoonlijke terugblik**   
Ik zelf heb grotendeels geholpen bij het maken van de programmering in C#. Samen met Sabrina en Rick hebben we de classes gemaakt en het design besproken over het spel. Het leukste wat ik vond om te doen was toch het ontwerpen van het spel, maar ook het programmeren vond ik erg leuk om te doen. Het invoeren van de vragen was dan het minder leuke werk. Mijn persoonlijke leerdoel voor dit project is het ontwikkelen van mijn C# progammering ervaring en natuurlijk het werken in teamverband. Hoe vaker je dit doet hoe sneller en makkelijker je dit doet. Het belangrijkste wat ik heb geleerd van dit project is toch het samenwerken. Samen werken is de key om iets af te krijgen. Daarbij hoort een goede planning en taakverdeling waarbij iedereen dus weet wat ze kunnen verwachten. Wat ik dus zeker mee ga nemen naar mijn volgende project is dus het maken van een planning en een goede taakverdeling.

**Conclusie**Het resultaat was voldoende en we waren ook allemaal blij verrast dat het resultaat zo goed was. Vooral de goed voor het game gedeelte was een verassing. We hadden maximaal overal een V voor verwacht. Wat wij hebben geleerd van dit is dat we de volgende keer gewoon een goede planning met taakverdelingen moet maken zodat iedereen weet wat ze moeten doen.