

GROEPSOPDRACHT

De komende 5 weken ga je in een team aan de slag om een project op te leveren. Je schrijft je code op een gestructureerde manier en houdt je aan conventies die je in je team afspreekt.

REQUIREMENTS

Je zal een endless online game bouwen met een leaderboard systeem.

Volgende zaken zijn alvast noodzakelijk:

- Game zonder einde, wordt moeilijker hoe langer je speelt
- Score systeem. Score wordt opgeslaan via AJAX calls naar PHP
- Leaderboard; toon de topscores ergens in de flow.
- ES2015 syntax, gebruik van webpack
- Samenwerking via GitHub

Je werkt samen via een private Github repository die opgezet wordt door de docent.

Je gebruikt minimum 2 branches: een development branch en een master branch. De code in master werkt altijd, en kan ten allen tijde gebruikt worden om een demo mee te tonen.

Maak gebruik van GitHub projects om je project te managen via SCRUM.

Denk op voorhand goed na over de structuur van je applicatie, en documenteer deze in je repository! Goede documentatie & afspraken zijn noodzakelijk om vlot te kunnen samenwerken.

CODE STRUCTUUR

Naast het bugvrij zijn en de algemene werking van de game, zullen we het project ook evalueren op code structuur: is de code loosely coupled geschreven?

EVALUATIE

Je wordt niet enkel geëvalueerd op het eindresultaat, maar ook op je proces. Is er een efficiënte samenwerking? Kun je wekelijks een minimum viable product presenteren?

Elke week zul je elkaar punten moeten geven via “peer assessment”. Dit is een systeem waarmee je elkaars aandeel in het project evalueert. Dit wordt ook in rekening gebracht bij het toekennen van je individuele eindscore voor dit onderdeel van de module.

Leg elk labo je project voor aan je labodocent ter revisie.

PRESENTATIE

Je presenteert je finale game tijdens het laatste labo COD.