

Beantwoording van de volgende vragen:

Wat was het lastigste om uit te vinden of te maken?

Het lastigste was de nested comment structuur en het up en downvote systeem. De structuur maken bijhouden en weergeven bleek lastig. Er was wel wat denkwerk nodig bij het bedenken van de opzet en constraints van het gehele systeem. Ik kon gelukkig spieken op de Github en blog van Miguel.

Waar en waarom ben je afgeweken van het oorspronkelijke ontwerp?

Ik ben op zich niet afgeweken van het plan, ik heb het plan kunnen implementeren. Ik heb alleen moeten inleveren op de design die ik voor ogen had, ik wilde eigenlijk veel bewegende delen integreren in de website door middel van animeren maar dat zou veel te veel tijd kosten.

Wat is er nog onzeker aan het project en hoe ga je dit uitzoeken?

Ik heb nu een berichtformulier op mijn contactpagina die voorlopig alleen valideert, de bedoeling is dat er in de toekomst ook daadwerkelijk een e-mail wordt verstuurt via SMTP. Ik ga dat sowieso implementeren, ik weet alleen niet zeker of ik dat nu ga doen.

Ik heb nu nested commenting maar dat gaat nu nog eeuwig door. Ik wil een structuur implementeren die na 10 comments een nieuwe thread begint, oftewel een eigen pagina begint. Wederom iets wat ik sowieso wil, maar misschien moet laten gaan vanwege de tijd.

Ik wil nog een foute woorden filter implementeren en daar wil ik een LLM voor gebruiken. Ik heb nog geen idee hoe dat zou moeten werken maar ik zag dat de UVA een AI research proxy heeft dus daar ga ik in de laatste week even induiken. Dit wil ik heel graag al is het maar om met een LLM gewerkt te hebben, dus hier ga ik op inzetten maar geen garantie. Mocht het niet lukken dan kijk ik naar iets als modguard die heel uitgebreid kan filteren op nsfw, afbeeldingen, spam, gevraarlijke url's etc.

Wat is het eerstvolgende waar je aan gaat werken en waarom?

Het eerste waar ik nu naar ga kijken is de LLM omdat ik wil inschatten hoe lang dat eventueel zou duren om een idee te krijgen of ik de andere punten hierboven ook nog zou kunnen doen.