

Feedbackformulier

Teqplay

Naam: Steven Koerts

Studentnummer: 0904861

Naam begeleider: Joris Philipsen

Inhoudsopgave

Algemeen	2
Hoe functioneert de student binnen het bedrijf?	2
Worden gemaakte afspraken nageleefd?	
Hoe worden afspraken gemaakt?	2
Hoe wordt de planning opgezet tijdens de demo voor de volgende sprint?	2
Hoe wordt deze planning nageleefd?	3
Doet de student mee aan de sociale activiteiten?	3
Is de student sociaal binnen het team?	3
Werkt de student goed samen in teamverband?	4
Hoe is de student binnen de daily standup?	4
Hoe gaat de student om met gekregen feedback/verbeterpunten?	4
Analyseren	4
Heeft de student voldoende bijdragen geleverd aan het opzetten van requirements?	5
Hoe is het oorspronkelijke idee vertaald naar een prototype?	5
Voldoet de applicatie aan de kwaliteitseigenschappen van Teqplay? Licht dit toe.	5
Adviseren	5
Geeft de student advies over tegemoet gekomen problemen? Licht dit toe.	6
Ontwerpen	6
Hoe worden delen van het software systeem besproken met de Product Owner?	6
Hoe valt de keuze van technology stack binnen Teqplay?	6
Hoe worden deze delen gevisualiseerd?	6
Realiseren	
Draait de applicatie stabiel en is deze getest? Licht dit toe.	7
Hoe is de kwaliteit van het project ten opzichte van de code standaarden van Teqplay?	7
Hoe is het systeem ontwikkeld ten opzichte van het oorspronkelijke idee van de opdracht?	8

Student: Steven Koerts

Begeleider: Joris Philipsen

Algemeen

Hoe functioneert de student binnen het bedrijf?

Student:

Ik ben erg enthousiast over mijn stage, dat komt voornamelijk door mijn affiniteit met de scheepvaart branche waarin Teqplay opereert. Ik vind het leuk om nieuwe technieken uit te zoeken en om ermee te spelen. Zoals de platform API van het bedrijf zelf en het volgen van tutorials van Kotlin en mongoDB, stage zie ik als een mooie gelegenheid om dit soort skills te leren. Want ik soms nog lastig vind is om die nieuwe technieken toe te passen in de praktijk en om mijn bevindingen over te brengen op collega's.

Begeleider:

Je bent erg enthousiast over de context waarin Teqplay werkt. Ik denk dat jezelf erg veel vergelijkt met je medestudenten, terwijl elke student uniek is. Ik merk dat je het soms lastig vind om te bepalen waar je moet beginnen, dit maakt iets nieuws leren wat lastiger. Zo lang je het leuk vind om te doen dan krijg je het allemaal echt wel binnen.

Iets uitleggen aan een ander is lastig om te doen, zeker als je iets net zelf hebt ontdekt. Een tip hierin is om iets uit te schrijven/tekenen voor dat je het gaat uitleggen aan een ander.

Hoe worden afspraken gemaakt?

Student:

Afspraken over het werk en feedback over de projecten worden via de Slack groep doorgegeven. Zelf vind ik het soms nog lastig hoe ik dingen precies moet verwoorden in de Slack groep en vind het dan soms makkelijker om dan gewoon naar iemand toe te lopen. Om dan mondeling een afspraak te maken.

Begeleider:

Je moet iets subtieler communiceren zowel via slack als mondeling. Voordat je iets zegt tegen Leon en Richard denk dan eerst eventjes rustig na. Wat ook helpt om iets tijdiger te communiceren, een paar dagen van te voren een hele week vrij vragen is nogal wat. Daarnaast vertel je dat je vrij neemt ipv dat je het vraagt.

Worden gemaakte afspraken nageleefd?

Student:

De afspraken die ik maak kom ik meestal altijd na, zo is er bijvoorbeeld tijdens de demo's afgesproken dat ik degene ben die als tweede spreekt voor in het vervolg en dat doe ik dan ook.

Begeleider:

De reden dat je als 'tweede spreekt' is meer zodat je Catalina ook aan het woord laat, je mag ook als eerste spreken. Een klein verbeterpunt zou zijn dat je tijdig en duidelijk

Student: Steven Koerts

Begeleider: Joris Philipsen

communiceert dat je de deadline niet gaat halen. Een voorbeeld hiervan was het deployen van Ship Happens.

Verder was je altijd op tijd.

Hoe wordt de planning opgezet tijdens de demo voor de volgende sprint?

Student:

Afspraken worden voor mij voornamelijk gemaakt via de tweewekelijkse demos, dan is het moment om nieuwe kaarten te maken op het scrum bord. Tussendoor komen er vaak ook nieuwe kaarten bij, omdat er tijdens het proces vaak nieuwe ideeën ontstaan of dat er problemen zijn die eerst opgelost moeten worden. Wat ik hiervan geleerd heb is het prioriteiten stellen, van wat je eerst gaat maken of als ik hieraan begin dan blijft dat liggen. Wat ik nog lastig vind is het uitbouwen van een systeem, gedurende een project komen er features bij en zijn er ook features die nog uitgebouwd moeten worden. Ik vind het lastig om hier een keuze in te maken welke richting ik op ga.

Begeleider:

Ik merk dat je het lastig vind om te bepalen welke richting het project op gaat. Mijn vermoeden is dat je lastig kan inleven in de eindgebruiker. Hierin ben je wel sterk gegroeid en het gaat de goede kant op.

Hoe wordt deze planning nageleefd?

Student:

In de eerste paar weken lukte het altijd om alle kaartjes op de backlog af te handelen, in de laatste weken van het project bleven er altijd een aantal kaarten over. Dit kwam doordat er andere kaarten of issues tussen kwamen, die eerst opgelost moeten worden. Ook hier blijft het dan moeilijk om dan de beslissing te maken welk kaartje de hoogste prioriteit krijgt.

Begeleider:

Je moet eerst bestaande functionaliteiten afmaken voordat je ze kan uitbreiden. Anders wordt het lastig om een stabiele applicatie te maken.

Doet de student mee aan de sociale activiteiten?

Student:

Als het gaat om een potje tafelvoetbal en gezamenlijk lunchen zit ik er altijd bij. Als het mij uitkomt om na afloop van het werken bij de vrijdagavond borrels te zijn dan ben ik er ook bij. Om even gezamenlijk de week af te sluiten los van het werk.

Begeleider:

We vonden het jammer dat je niet bij het bedrijfsuitje kon zijn, maar wel leuk dat je altijd gezellig meedeed met tafelvoetballen en aan de lunchtafel.

Is de student sociaal binnen het team?

Student:

Ik vind mezelf sociaal binnen het team, omdat ik uit mezelf mensen aanspreek en vaak ook een gesprek open. Wel denk ik, dat ik soms iets te veel vertel wat niet met het werk te

Student: Steven Koerts

Begeleider: Joris Philipsen

maken heeft.

Begeleider:

Je bent soms erg aanwezig en geeft sommige collega's niet de ruimte om te praten/uit te laten praten. Probeer iets meer te luisteren in een gesprek/meeting zodat je meer kan bijdragen wanneer je wat zegt. Verder doe je prima mee met alle sociale activiteiten binnen het team.

Werkt de student goed samen in teamverband?

Student:

Ik vind het nog lastig om in in teamverband te werken aan een softwaresysteem, als het gaat om mijn werkzaamheden aan iemand anders overdragen. Ik sta wel altijd open voor een discussie en om feedback te ontvangen. Een paar keer per dag (meestal begin en eind) probeer ik even kort samen te vatten wat ik die dag gedaan of nog ga doen. Op sommige momenten ben ik ook nog iets te veel met mezelf bezig, of te geconcentreerd op mijn eigen werk. Dan vergeet ik weleens te vertellen wat ik heb gedaan.

Begeleider:

Het onderlinge conflict is door geen van beide aangegeven maar heeft het Teqplay team zelf geconstateerd. Indien zoiets weer voorkomt is het belangrijk dat je zelf aan de bel trekt omdat het niet altijd door andere gezien wordt. Hoe eerder je dit doet hoe kleiner de kans dat het escaleert. Verder maak je soms een keuze zonder dit te overleggen met je teamgenoot. Je moet elke keuze in het project overleggen met je teamgenoot, elkaar op de hoogte houden met wat je doet.

Hoe is de student binnen de daily standup?

Student:

Binnen de standup vertel ik elke dag wat ik als laatst gedaan heb en wat ik die dag ga doen. Elke dag probeer ik wat anders te vertellen dan de dag ervoor, want het is soms frustrerend om elke dag hetzelfde te vertellen dat je ergens al drie dagen of meerdere sprints niet uitkomt. Later bleek dat dat helemaal niet erg is en dat het gewoon het vermelden waard is. Ook al werk je al meerdere dagen aan hetzelfde probleem.

Begeleider:

Daily standups gaan prima.

Hoe gaat de student om met gekregen feedback/verbeterpunten?

Student:

Ik heb al wat feedback gekregen van collega's en de bedrijfsbegeleider. Ik heb niet met elke feedback wat gedaan, maar andere feedback heb ik wel als nuttig ervaren. Zoals onder andere het niet als eerste willen spreken tijdens de demo en af en toe wat rust te nemen en de tijd te nemen om na te denken. De feedback waar niet iets mee gedaan is of half is uitgevoerd zijn feedbackpunten op code niveau. Dit komt dan voornamelijk door worstelingen met de techniek of dat ik er dan niet helemaal uit kom. Als de verbeterpunten ook groter blijken te zijn dan gedacht, is het ook lastig om wat met de feedback te doen of

Student: Steven Koerts

Begeleider: Joris Philipsen

volledig uit te voeren.

Begeleider:

Feedback negeren of half uitvoeren is niet verstandig als stagiaire, je primaire doel is om te leren. Ik probeer je feedback te geven op jouw niveau om het leerzaam te houden. Indien ik je te hoog of te laag inschat moet je dit aangeven.

Zeker naar de toekomst toe is dit echt een punt waar je aan moet werken.

Analyseren

Heeft de student voldoende bijdragen geleverd aan het opzetten van requirements?

Student:

Bij elke demo heb ik altijd volop meegedacht met het project, soms ook iets te fanatiek. Dat ik af en toe een tweede keer moet nadenken voordat ik iets zeg. Verder denk ik altijd actief mee aan de vervolgstappen van het project.

Begeleider:

Probeer iets meer ruimte te laten voor je teamgenoot om haar ideeën ook naar voren te laten komen. Dat je graag wilt is enkel positief!

Hoe is het oorspronkelijke idee vertaald naar een prototype?

Student:

Het oorspronkelijke idee was om een master database te bouwen voor statische scheepsdata. Ik ben voor een groot deel bij dit idee gebleven. Wat veranderd is, is de manier waarop ik naar de data ben gaan kijken. In de eerste weken had ik één grote database met schepen en die gaf ik ook meteen vrij naar de frontend in één grote scheeps tabel op het scherm. Later heb ik de visie veranderd en niet meer grote collecties van schepen aan de eindgebruiker vrijgegeven. Dit is veranderd naar één zoekveld en de gebruiker krijgt alleen te zien waar hij naar op zoek is.

Begeleider:

Probeer je iets meer in te leven in de eindgebruiker, waarvoor zou hij ship happens gebruiker? Wat is het nut van ship happens? Welk probleem lost ship happens op?

Je kennis van het domein is goed tot zijn recht gekomen tijdens je stage!

Voldoet de applicatie aan de kwaliteitseigenschappen van Teqplay? Licht dit toe.

Student:

Tijdens de demo werd ook gekeken naar de kwaliteitseigenschappen en de bruikbaarheid van het systeem. Hieruit blijkt dan bijvoorbeeld dat een invoer formulier niet handig is ingedeeld en moet dus aangepast worden, naar categorieën. Op dit moment is de applicatie zo dat je het kan gebruiken, je kan schepen opzoeken, aanpassen en toevoegen.

Begeleider:

Voor een 'prototype' om het concept ship happens te presenteren werkt het prima. Voor productie zullen er inderdaad nog wat aanpassingen moeten worden gedaan.

Ship happens doel is om de studenten veel te laten leren en dat heeft het zeker gedaan.

Student: Steven Koerts

Begeleider: Joris Philipsen

Student: Steven Koerts
Begeleider: Joris Philipsen

Adviseren

Geeft de student advies over tegemoet gekomen problemen? Licht dit toe.

Student:

Als ik een probleem tegenkom dan probeer ik eerst zelf met een oplossing te komen. Zo had ik een idee om de manier waarop de API calls naar de backend werden gemaakt vanaf de frontend aan te passen. Met één globale manier van het fetchen en het opvangen van errors voor elke call. Dit had ik eerst overlegd met mijn teamgenoot en vervolgens toegepast op het project. Ook heb ik meegemaakt dat ik een advies gaf en dat afgewezen werd omdat het toch niet zo een goed idee bleek te zijn. Zo had ik het idee om alle schepen in één collectie op te slaan, maar dat bleek niet zo handig aangezien er dan teveel code aangepast moest worden. Op zo een moment stel ik mijn mening bij.

Begeleider:

Mee eens, probeer wel je oplossing beter te beargumenteren door middel van een demo.

Ontwerpen

Hoe worden delen van het software systeem besproken met de Product Owner?

Student:

Dit gebeurt voor mij voornamelijk tijdens de demo's, dan denk ik mee met het product en stel ook kaarten voor. Het is ook voorgekomen dat ik even geen inspiratie had voor nieuwe eisen en dan vroeg ik hier zelf naar.

Begeleider:

Via een tweewekse demo naar de product owner, de manier waarop dit gaat is sterk verbeterd.

Hoe worden deze delen gevisualiseerd?

Student:

Ik heb niet altijd requirements vastgelegd, later bleek dat het wel zo handig is om af en toe een schets te maken voordat je begint met bouwen van iets. Zo heb ik in de eerste weken een diagram gemaakt om de data van het Teqplay platform in kaart te brengen. Later heb ik ook een aantal schetsen gemaakt voor de frontend van de applicatie en nadat iemand er naar had gekeken geïmplementeerd.

Begeleider:

Hierin maak je stappen, probeer alleen wel ook een alternatief te maken, meestal kom je maar met 1 oplossing.

Student: Steven Koerts

Begeleider: Joris Philipsen

Hoe valt de keuze van technology stack binnen Teqplay?

Student:

Zoals ik al eerder heb vermeld vind ik het erg leuk om nieuwe dingen uit te proberen en mij in nieuwe technieken te verdiepen. De keuze van MongoDB en Kotlin vallen voor mij vrij goed, ik heb daardoor zeker nieuwe ideeën gekregen over wat je daarmee zou kunnen doen. Af en toe ook gedacht van als ik dit eerder had ontdekt waren andere projecten veel makkelijker geweest. Wel is het zo dat een nieuwe taal of tool leren veel tijd kost en daardoor komt het dat sommige systeem onderdelen opnieuw gebouwd moesten worden of soms ook niet nodig waren. Dan had ik de code van de dag ervoor alweer gearchiveerd, maar er wel iets van geleerd.

Begeleider:

Prima keuzes gemaakt hier, ik heb er weinig op aan te merken. Probeer goed de documentatie van de frameworks te lezen, sommige opmerkingen in de code review staan in de documentatie van de frameworks.

Realiseren

Draait de applicatie stabiel en is deze getest? Licht dit toe.

Student:

Op dit moment draait de applicatie stabiel, maar dat is niet vanzelf gegaan. Het deployen van software was voor mij helemaal nieuw, dus dat heeft ook een tijd geduurd voordat ik alle Linux commandos doorhad. Verder heb ik best lang gezeten met een `OutOfMemoryException`, dit kwam doordat de app teveel data in één keer inlaadde. Ik heb tijdens mijn stage ook het nut van unit testen beter begrepen, dankzij unit tests wordt de code duidelijker en zal een test falen zodra een andere programmeur iets veranderd in de code. Voor de meeste stukken code die gebruikt zijn is een unit test geschreven.

Begeleider:

Zodra je de code reviews en testing meer aandacht geeft zal de applicatie vanzelf stabiel worden. Dit heb je naderhand ook gedaan. Doordat je veel hebt moeten herschrijven heb je veel geleerd en opgestoken.

Zet alleen nooit een linter volledig uit, daardoor verlaag je de kwaliteit van je code enorm.

Student: Steven Koerts

Begeleider: Joris Philipsen

Hoe is de kwaliteit van het project ten opzichte van de code standaarden van Teqplay?

Student:

Op deze vraag zeg ik ja en nee, ik heb in het begin stukken code geschreven die ik als ik het over zou doen heel anders zou schrijven. Alleen zijn dit dan zulke kritische stukken van het systeem dat dit lastig aan te passen is. Stukken code die ik later heb geschreven ben ik meer trots op, daar staan dan ook uitgebreide Java docs comments bij volgens de Teqplay richtlijnen in de wiki. Ook die stukken code zijn getest, dat maakt die onderdelen leesbaarder en begrijpbaarder. Verder heb de manier waarop de database connectie werd gemaakt meerdere keren aangepast, dit is een voorbeeld van zo een kritisch systeem onderdeel.

Begeleider:

In de grote lijnen voldoet het project aan de Teqplay standaarden, in de details niet. Dit is niet erg omdat het een prototype is. Wel vond ik het een gemiste kans dat jullie de linter in het frontend project uitgezet hadden uitgezet.

Hoe is het systeem ontwikkeld ten opzichte van het oorspronkelijke idee van de opdracht?

Student:

Het idee van het systeem heeft aardig wat veranderingen doorgemaakt, het is begonnen met het verzamelen van data uit één bron, al snel kwamen daar meerdere bronnen en ook nog user input data bij. Vervolgens is de frontend van een data visualisatie tool (een grote tabel met alle schepen uit de database) veranderd naar een zoekmachine voor schepen.

Het blijft lastig om een project op te starten en goed in kaart te brengen van wat het bedrijf precies wil hebben, soms moet ik daarvoor van mijn eerste gedachten afstappen en mijn mening bijstellen. De visie van het project veranderd en de doeleinden van het project veranderen ook. Wat wel hetzelfde is gebleven is het idee van de master database.

Het belangrijkste leermoment wat ik hier uit haal is om mezelf flexibel op te stellen en niet te blijven hangen in mijn eerste gedachten.

Begeleider:

Mee eens, ship happens heeft zijn doel als prototype gehaald! Je mag hier zeker trots op zijn.

Student: Steven Koerts

Begeleider: Joris Philipsen

Handtekening

Student

Naam: Steven Koerts

Handtekening:

Steven

Begeleider

Naam: Joris Philpisen

Handtekening:

Joris

Student: Steven Koerts
Begeleider: Joris Philipsen