

CPE 327 – Software Engineering
Lab Exercise 1: Software Engineering Practices

Name: นายกฤษฎา ฉายแก้ว _____ **Student ID:** _64070507201_____

Last term in CPE 231 (Database course) you and your teammates created a fairly complex software system. You were probably paying attention mostly to making the software produce correct answers. In this exercise, we ask you to think about the *process* of building your project, that is, how your team organized the work and developed the project content.

Please think about your project and answer all the questions below. You should type your answers into this document, after each question. Save your document as PDF with the filename **6207050nnnn_Lab1.pdf** and upload to LEB2.

Your grade on this assignment will depend on your honesty and your effort in really thinking about these questions.

Overview

1. What was your project topic?

เกี่ยวกับการเอาเกมหลายๆเกมมารวมกันเพื่อให้ผู้เล่นชนะแต่ละด่านเพื่อเก็บรางวัล

2. What was the most difficult part of this project or the part that caused your team the most problems?

คือการที่แต่ละคนต่างทำเกมในพาร์ทของตัวเองทำให้เวลาเอามารวมกันจะมีปัญหาในการประกาศตัวแปร ที่มันขัดแย้งกัน

Requirements Analysis/Problem Definition

3. How did you and your team decide what capabilities your system would have?

ตัดสินใจอ้างอิงจากวัตถุประสงค์ในการสร้างโปรแกรมนี้นี้ว่าเราต้องการอะไร และผู้ที่เข้าร่วมต้องได้อะไรจากโปรแกรม

4. Did your ideas about the capabilities of your system change over time? In what way? Did you add capabilities, remove them, or change their details?

เปลี่ยนแปลง อยากให้ตัวเกมรวมมีความสเถียรมากขึ้น แบบมีลูกเล่นมากขึ้น ไม่ได้มีการปรับแต่งอะไรเพิ่มขึ้นเลย

5. Did you keep a written record or description of the capabilities and functionality? If so, how? Was this description available to everyone in the team?

เขียนไว้เกี่ยวกับแต่ละฟังก์ชันสามารถทำอะไรได้บ้าง และตัวแปร แต่ละตัวมีหน้าที่ทำอะไร ทำให้คนในกลุ่มรู้ตอนเปลี่ยนตัวแปรให้เหมือนกัน

Design

6. How did your team decide about the structure and content of your database?

เก็บข้อมูลจากที่ผู้เล่นผ่านด่าน จากการเล่นจนจบแต่ละเกมแล้วกดออกมาอีมหลัก

7. Did you keep a written record or description of the database design? If so, how? Was this description available to everyone in the team?

มีการเขียนคำอธิบายข้อมูลการเก็บคะแนน เขียนถึง Output คะแนนที่ออกมาจากส่วนนั้นเกิดขึ้นจากการทำอะไร ใช้ได้กับคตบที่มหลักตบที่รวมเกม

8. How did your team decide about the appearance, content and behavior of your user interface forms?

อ้างอิงมหลักของเกม เพื่อให้ผู้เข้าเล่นสามารถอินไปกับมหลักของเกมได้

9. Did you keep a written record or description of the user interface design? If so, how? Was this description available to everyone in the team?

ไม่ได้มีการเขียนคำอธิบายไว้เนื่องจากส่วนนี้ทำคนเดียว

10. Did your team plan what code modules you needed before you started writing code?

มีการวางแผนแค่ทำเกมที่เข้ากับเมนมได้

Configuration Management/Version Control

11. While you were writing code, where or how did you keep your work in progress?

ส่งโค้ดทุกครั้งที่มีการอัปเดตหรือปรับแก้ลงในช่องดิสคอร์ด

12. Did you have any problems where changes to one person's code made another person's code stop working? How did you deal with this?

มกรณีที่เกิดการเปลี่ยนตัวแปร ทำการนั่งแก้ตัวแปรใหม่ทั้งหมดเพื่อให้โค้ดสามารถทำงานด้วยกันได้

13. Did you lose any work because of computer crashes, human error, etc.? If so, what did you do?

มกรณีที่ เครื่องรรมดากับเมนมไม่รองรับ library ทำการแก้โดยการเปลี่ยนโค้ดชุดนั้นแล้วเอาโค้ดชุดอื่นที่รองรับมาใส่แทน

Testing and Validation

14. Did you have any problem when you integrate your work with other work in your group? If so, what did you do?

มีเมื่อตัวแปรแต่ละคนไม่เหมือนกัน แก้ตัวแปรแต่ละคนให้ตรงกับตัวแปรกลาง

15. How did you make sure that your software worked correctly?

สามารถใช้งานได้ และเล่นจนจบเกมได้

16. How did you deal with bugs or problems you found? Did you keep a written list of bugs? How did you decide who should fix a bug?

เจอกับคตบในสตัวเลข แต่ไม่ได้ทำการแก้ และไม่ได้เขียนไว้

Project Management

17. How did you divide the work of the project between the members of your team?

แบ่งงานกันโดยที่มี 1 คน ทำชิมหลัก แล้วที่เหลือทำเกมขึ้นมาเพื่อมารวมกับชิมหลัก

18. Did you successfully submit all the project work on time?

ทำสำเร็จตรงตามเวลา

19. Did your team ever need to lose sleep in order to finish something the night before it was due?
Why?

ไม่มีการอดหลับอดนอน

20. If you could go back and redo this project, what would you change?

ทำให้สเถียรมากขึ้น มีบัคน้อยลง ทำให้สวยงาม น่าใช้งาน และมีสิ่งดึงดูด