今からソフトウェア総合演習の最終発表を始めます。

チーム名はMMHJです。メンバーは～～です。

開発環境はC言語が全員共通で触ったことのある言語だったのでC言語で統一しました。

次は課題の要求と使ったアルゴリズムの簡単な説明をします。

まず課題９はデータベースの永続化です。

ドキュメント内の単語、名前、ページスコアを永続化するプログラムの作成です。

このプログラムにはsqliteを使いました。

課題10はユーザーインターフェースの実装です。

ユーザー、図書、友人関係、ドキュメントの追加、削除、更新をできるようにプログラムを作成しました。

ユーザー、図書の追加はあらかじめあった二重配列の拡張。

削除はユーザーや図書の存在は残したままそのスコアの評価をすべて初期化するようにしました。

更新に関しては新しく値が入力されたらその都度その要素の値を変更していく。

課題11は推薦機能・検索エンジンの強化です。

今回は「クエリによる文章探索、ワイルドカードをもちいた検索、幅優先探索による友人関係の距離を定義し友人を限定　そのユーザーから２ステップで行ける友人までを考慮して考える」　これらを実装しました。

次は各プログラミングについて実際書いたコードを使って説明していきます。

～～

次は貢献度についてです。貢献度を決める際はプログラムを作成時間や使ったアルゴリズムを誰が提案したものかなどを含めました。各メンバーの役割を説明します。

錠詰君は課題10の統合と課題11の友人の距離の定義

久野君は課題10のdelateの作成

松嶋君は課題９と課題11のクエリ文章探索とワイルドカードの実装

自分は最終報告のパワーポイントの作成

を行いました。

最後はプロジェクト全体の考察です。

自分たちでプロジェクトを開発する際に感じたことや難しかったことついてです。チーム全員にそれぞれ意見を出してもらいそれをスライドにまとめました。今回はその意見を総括して発表します。

一つ目は一緒に開発する際の他の人とのコミュニケーションの重要性です。それぞれの役割をしっかり話し合うこと。一つ一つの課題が終わり次第それを全員で共有して全員がそのプログラムでなにを行っているかしっかり理解すること。またプログラム作成中にわからないことがあれば他の人に意見を求めること。コミュニケーションをもう少しスムーズに取れれば削減できる時間があったと感じました。

二つ目は開発の難しさです。学校で出される課題と違ってどうやって「実装するか」という点を考えるのに多くの時間がかかりました。今まで習ってきた知識が実際どういったところで使われるのかを知るいい機会になりました。また今回のプロジェクトの中で得たプログラミングの知識も多くいい経験になったと思います。

三つめは計画性です。最終期限からしっかりと見積もりをたてて余裕をもってプロジェクトを遂行していくべきだと感じました。今回自分たちは一週間ごとに「今週はこれをやろう」とやることを決めていました。しかしそれではプロジェクトがもっと大きくなったときにいつ終われるかがわかりません。次になにかプロジェクトを行う際は始まった時点で最後までの見通しをしっかり立てたうえで開発を進めるようにしていきたいです。

最後は他の人のことを考えてプログラムを作成することの大切さです。今までは自分で書いたプログラムを人に見せる機会というのはほとんどありませんでした。なので自分だけ理解できていれば大丈夫でした。しかし今回、人とプログラムを共有するときに変数名、関数名、コメントなどが適切でないと理解するのにとても時間がかかることがわかりました。