

L'entorn de treball que hem utilitzat per escriure el programa ha estat Visual Studio Code el qual ens ha permès instal·lar un add-on per poder programar tots en el mateix directori de manera remota en directe com si fos un document de Google Drive (Live-Share).

Aquesta interactivitat en viu ens ha permès anar desenvolupant les classes i els casos d'ús de manera dinàmica entre els 3 membres del grup, poguent un fer, per exemple, l'arxiu .h, l'altre el .c i l'altre el menú entre d'altres tasques a realitzar.

La manera de comunicarnos ha estat mitjançant Google Meet, ja que, només un de nosaltres tenia l'entorn de treball configurat per poder compilar el programa. A més de l'entorn, aquesta persona era qui tenia el programa per accedir a la base de dades (pgAdmin 4), i el Meet ens permetia a tots visualitzar la mateixa pantalla mitjançant l'opció de transmetre pantalla, podent així tots poder consultar la informació de la base de dades, els errors que anaven sorgint al compilar i les accions que estavem duent a terme cadascun dels integrants del grup.

El que més ens ha agradat de la pràctica ha sigut poder entendre i aprendre com funciona una base de dades a més d'aprendre a crear-ne una. També ens ha resultat interessant treballar amb SQL i C++ a la vegada, és a dir poder connectar la nostra base de dades amb el nostre programa en C++ i poder veure com aquests interaccionen entre sí.

La part de la especificació ens va resultar interessant ja que vam poder dissenyar i crear el nostre propi sistema de videojocs i podiem ser bastant creatius, tot i que ens va resultar bastant poc intuïtiu l'apartat de com fer un bon diagrama de classes.

La part de disseny es la que menys ens ha agradat, ja que fer els diagrames de seqüència de totes les operacions ens semblava bastant feixuc i molt poc intuïtiu i no ens va acabar d'agradar, ja que tampoc ens va aixecar tant d'interés com les dues altres parts del projecte.

Respecte els suggeriments de millora de la pràctica, creiem que els temps dedicats a cada part de la pràctica no es corresponen del tot bé amb els continguts de l'assignatura. Per exemple, vam dedicar molt més temps als apartats d'Especificació i Disseny (tant en hores de laboratori com en teoria) que a la Implementació. Creiem que faria falta dedicar una mica més de temps a la Implementació ja que hem trobat moltes dificultats a l'hora de realitzar-la. Alguns dels problemes que ens hem trobat, són dificultats en el moment de configurar l'entorn de treball (problemes amb les llibreries), poca claredat amb les classes a implementar en el nostre codi C++ i el com relacionar SQL en C++, ja que al no tenir gens d'experiència amb SQL, hem tingut que invertir molt de temps fent recerca per poder implementar la informació de la base de dades al nostre codi en C++. Finalment, l'últim problema que volem comentar es la llibreria que utilitzem (pqxx), ja que també ens va donar molts d'errors juntament amb el VisualStudioCommunity que, acostumats a utilitzar el VSCode, ens ha semblat poc còmode, farragós i poc intuïtiu.