

Réflexion

Développement

Le développement du logiciel c'est fait à la suite de la lecture de l'énoncé. En ce servant de notre expertise acquise lors du développement des 2 derniers travaux pratiques, nous avons facilement été en mesure de monter la base de notre application, soit la classe Command, Application et Main.

Nous utilisons la classe Command afin de décortiquer une ligne entrée par l'utilisateur et extraire la commande ainsi que ses paramètres. Suite à cet action, nous sommes en mesure de savoir si nous supportons l'action ou non.

L'utilisation de ce que nous appelons dans l'application des 'Entity' nous a grandement facilité la manière de travailler avec les données. Au final, ça nous a permis de réduire le nombre de requêtes SQL visible (par exemple, je veux dire dans la classe Application).

Nous avons également tenté d'optimiser l'application au mieux que nous avons pu afin de ne pas conserver du code inutilement.

Distribution des tâches

La distribution des tâches au départ a été de se séparer les méthodes à faire pour chacun des membres de l'équipe. Nous avons suivi cette manière de faire.

Cependant, j'ai écrit tout le code qui est à la base de cette application ainsi que tout les 'entities' et la classe DatabaseEntity. Ce choix a été le miens et non celui de mes coéquipiers. Sur ce point, j'aurais pu mieux répartir cette tâche.

L'apprentissage

Lors du développement de cette application, j'ai appris à me servir de JDBC. J'étais déjà habitué de me servir d'un ORM comme Hibernate afin de gérer la relation entre les modèles et la base de données.

Participation des membres

Chacun a fait ce qu'il avait été dit de faire au départ.