

INFO233 Obligatorisk oppgave 3

Deloppgave 6

Gux006, Magnus Rambech

Jeg har valgt å bruke et DAO(Data Access Objekt)-basert design i oppgaven min. Jeg valgte DAO først og fremst fordi det er den eneste designmalen jeg har brukt tidligere. Dette gjorde at valget ble lett da jeg så at malen kunne tilegnes denne oppgaven. En annen grunn til at jeg valgte å bruke DAO, var at jeg etter å ha lest oppgaveteksten skjønte at jeg var nødt til å velge en designmal med ryddig struktur, da det kom tydelig frem i oppgaveteksten at vi cofskulle arbeide og hente data på kryss og tvers av de ulike tabellene i databasen. DAO har vært nyttig fordi malen har latt meg holde oversikt over hvor i databasen jeg befinner meg til enhver tid under kjøring av programmet, og det har vært utrolig lett å feilsøke de ulike funksjonene da man alltid vil klare å peke på en DAO hvor feilene forekommer. Ved å gjøre connectionDAO-klassen min til en singleton, lot det meg bruke den samme Connection-variabelen på tvers av alle klassene for å forhindre at det skulle oppstå kluss med "opptatt server" eller lignende.

Det er fullt mulig at det finnes designmaler som ville gjort utviklingen lettere objektivt sett, men subjektivt sett, tatt i betrakning at jeg brukt DAO tidligere, var dette det beste valget for min del.