

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE CATALUNYA

**ESCOLA POLITÈCNICA SUPERIOR
D'ENGINYERIA DE VILANOVA I LA GELTRÚ**



INTRODUCCIÓ A L'ENGINYERIA DEL PROGRAMARI

SISTEMA DE GESTIÓN DE VIDEOJUEGOS

Entrega 3. Implementació

Curs 2023/2024

Eric Álvarez

Arturo Aragón

Nima Ghaffarzadeh

CONFIGURACIO DE LA NOSTRA BASE DE DADES

```
conn("dbname=Sistema_Videojoc user=postgres password=inep hostaddr=127.0.0.1  
port=5432")
```

DINÀMICA DE FEINA

Al començament d'aquest projecte, ens vàrem enfrontar a nombrosos desafís, principalment per la nostra inexperiència en treballs implementats amb bases de dades.

A les sessions teòriques, no se'ns va proporcionar informació molt detallada sobre la implementació pràctica d'aquests conceptes (implementació de l'herència de classes en programació orientada d'objectes a c++, ús de mètodes com getInstance() de la classe Videoconsola, gestió d'errors amb throws propis).

En general, la part de preparar l'entorn de treball inicial es el que ens ha costat més. Hem hagut de buscar informació sobre com funcionen les herències entre classes a internet, l'especificador d'accés "protected", etc.

Això ens va portar a treballar conjuntament en un mateix cas d'ús, amb un de nosaltres compartint la seva pantalla i escrivint el codi, per tal de superar aquestes dificultats inicials. Amb el temps, i a mesura que anàvem adquirint més coneixements i destresa, vam ser capaços de distribuir-nos les tasques més eficientment. Això ens va permetre optimitzar l'ús del temps, amb cada membre del grup desenvolupant un cas d'ús específic i, posteriorment, fusionant-los tots en un treball coherent i complet.

OPINIONS I SUGGERIMENTS DE MILLORA

El que més ens ha agradat de la pràctica ha sigut que hem pogut aprendre molt i ens hem sentit "professionals" en cert punt, sobretot quan sortien les coses bé i podem veure com es produïen correctament els canvis a la nostra base de dades.

El que ens ha resultat més desfavorable d'aquesta pràctica ha estat la gran quantitat de temps que hem hagut d'invertir per a la seva realització. La nostra inexperiència en aquest àmbit ens ha portat a dedicar-li més de dues setmanes, treballant unes 6 o 7 hores diàries. Aquest compromís ha tingut com a conseqüència la reducció del temps disponible per a l'estudi dels exàmens finals d'altres matèries.

Entenem que no hi ha suficients classes presencials per a explicar detalladament com implementar el codi amb la base de dades, però, tot i que hi havia un exemple de projecte penjat a Atenea, ens hauria sigut d'ajuda que aquest vingues amb un document que detallés aquest procés i que expliqués com funcionen les connexions entre classes. Seria ideal que aquesta guia anés més enllà del contingut dels apunts teòrics, incloent-hi explicacions més exhaustives i exemples pràctics i concrets. Això ens ajudaria a comprendre millor el procediment i a aplicar-lo de manera més eficaç en els nostres treballs.