# Design & Development Issues

## Discussion of issues

在设计与开发过程中我参与讨论了游戏媒体资源、技术细节包括存储数据的方式等问题。这其中对于数据库的选择首要考虑的是数据库的种类、费用、性能情况。对比几个数据库可以发现，Oracle 能在所有主流平台上运行并支持所有的工业标准，采用完全开放策略，可以使客户选择最适合的解决方案,但是Oracle的花费过大，本游戏也不需要Oracle的工业级数据库；MySQL基于主机的验证，即使没有网络也可用，灵活的权限和密码系统，所有密码的安全加密，可以嵌入到独立应用程序中的库，但MySQL不允许调试存储过程，开发和维护存储过程很难。

## Reflection of changes

我的变更是在整个游戏媒体资源当中对部分游戏媒体资源做出改变，例如游戏的角色图片、部分不适配故事背景的图片，对于开发部分的改变，应该对数据库的选择做出改变。

## Justification of changes given

游戏的角色图和背景图不符合游戏主题和故事背景，游戏不必存储企业级的大量数据，也不要高并发，多处理数据。

## Problems encountered

游戏的媒体资源文件在设计完成之后，进入开发阶段部署的时候会出现界面异常，例如图片等会产生底色。对于开发过程，真正部署数据库时会出现数据库连接不通，代码异常等问题。

## Solutions tried

使用PS或GIMP软件工具对媒体文件进行编辑处理除去底色，对于数据库连接问题进行修改代码，或者使用本地数据库存储数据。

## Implemented and workarounds utilised

最终决定使用PS软件对图片文件进行编辑处理，对于开发过程中数据库代码连接问题决定采用本地数据库进行数据存储处理。

# Personal perspective

对于这次的开发体验，我认为这是一次极棒的成功体验，比如，团队之间的愉快合作，对于任务项目设计和开发之间的共同讨论等等。至于经验和教训，我认为在此次开发处理开发问题还有所欠缺，未来应当更多的提升开发能力。

# Contribution to group work

在开发完自己的部分之后，我会跟进其他成员的项目进度，并对其他成员进行帮助，例如为对方负责的部分进行素材查找，给出代码修改意见等等。