

Peer-Review 1: UML

Alessio Ginolfi, Carlo Aspren Gines Lara, Riccardo Cerberi, Natalia Daniello Lopez

Gruppo 34

Valutazione del diagramma UML delle classi del gruppo 43.

Lati positivi

Abbiamo riscontrato che il design pattern utilizzato per calcolare i punteggi dei diversi giocatori sia molto efficace riducendo al minimo la “conoscenza” che le altre classi devono avere rispetto alla logica del conteggio punti; in questo senso, l'uso del 'deployedId' è una scelta molto buona per il mantenimento dell'ordine delle carte, indispensabile per distinguere chi copre e chi viene coperto.

Lati negativi

Un aspetto che non ci appare ottimale è quello della progettazione dell'ereditarietà in quanto il metodo 'checkGoldRequirements' e l'attributo 'requiredResources' sono presenti in CardSide, anche se non tutti ne fanno uso. Una soluzione potrebbe essere l'aggiunta di una classe specifica contenente le 'requiredResources' che sovrascriva il metodo 'checkGoldRequirements' implementandone la logica di controllo.

In relazione all'area di gioco utilizzata, si consiglia di implementare una matrice CardSide al posto della matrice int e di eliminare l'ArrayList 'schierato', al fine di ottimizzare l'efficienza del posizionamento delle carte.

Si noti che l'ordine di posizionamento può essere tracciato tramite il 'deployID' contenuto in CardSide.

Nell'UML non ci sono i costruttori di Player e ne di Game, pertanto abbiamo assunto che venga passato l'istanza Player e l'obiettivo scelto; se così non fosse serve un metodo per gestire tali interazioni.

Confronto tra le architetture

Tenendo conto di tutti i possibili casi di calcolo che l'interfaccia 'PointsRule' considera e del fatto che il nostro attuale metodo 'calcPoints' non li copre tutti, apporteremo dei miglioramenti al nostro metodo di calcolo dei punti.

Oltre a quanto sopra, possiamo migliorare il nostro progetto, adottando un attributo simile a 'pawn_color', per identificare la pedina appartenente a ciascun giocatore, dato che è stato trascurato nel nostro progetto attuale.