

Peer-Review 1: UML

< Alessio Tommasi >, < Giampiero Porfiri>, < Mattia Paganini >, < Emanuele Russo >

Gruppo <GC28>

Valutazione del diagramma UML delle classi del gruppo <GC18>.

Lati positivi

Complessivamente, l'implementazione informatica del gioco da tavolo con l'utilizzo della classe board estesa in base ai giocatori, overloading del metodo pickItemTiles e il pattern strategy come punto di riferimento sono tutti vantaggi notevoli per l'implementazione dell'esperienza di gioco.

Queste funzionalità garantiscono maggiore flessibilità, personalizzazione, e modularità nello sviluppo e migliorano l'esperienza dell'utente.

Lati negativi

Ci sono alcuni aspetti nell'implementazione che possono essere considerati negativi.

Innanzitutto, l'utilizzo di una lista per controllare il completamento delle commonCardGoal può risultare dispendioso in termini di performance. Un'alternativa migliore potrebbe essere l'utilizzo di due boolean per indicare quando viene raggiunto un determinato obiettivo.

Un'altra carenza riguarda il fatto che non sono state definite delle tesserine differenti della stessa categoria di ItemTile. Una soluzione sarebbe quella di introdurre diverse categorie di tesserine, ognuna con le proprie icone.

Confronto tra le architetture

Abbiamo notato un maggiore uso di pattern, soprattutto in riferimento alla TwoPlayerBoard e alle sue sottoclassi, simile per la realizzazione degli obiettivi comuni.

A differenza del nostro Model, è stata scelta una realizzazione diversa delle posizioni in Board e in Shelves.

Interessante è stata l'implementazione dei metodi pickItemTiles, con l'overload del metodo al variare del numero di elementi da prelevare dal board.

Persistono i nostri dubbi sulla classe Token e sul suo uso all'interno dell'implementazione.

Un'altra differenza nella realizzazione delle personal goal card, rimane l'uso dell'enumerazione e del costruttore per ogni valore dell'enum.