Peer-Review 1: UML

Arimondo Scrivano, Lorenzo Vercelloni, Pietro Pavesi, Maria Rita Sartini

Gruppo 31

Valutazione del diagramma UML delle classi del gruppo 21

# Lati positivi

MATCH- “getChairPlayer()” è un metodo molto interessante.

PreMatch e PreMatchPlayer sono due soluzioni molto interessanti per la gestione del problema del pre-match.

La gestione degli obiettivi comuni con il pattern Abstract Factory ci è molto piaciuto.

Tutte le altre classi sfruttano metodi ottimi per la gestione del MODEL.

# Lati negativi

* BAG- le carte(cards) sono 132. Non abbiamo riscontrato nessun altro tipo di problema con i metodi della classe.
* CARDS- l’enumerazione per tipo è logicamente più lontana da quella per colore, però rimane funzionale.
* LIBRARY- avere il metodo “maxFreeSpace()” è forse inutile, quando già si posseggono metodi che data la colonna e le Cards, dicono se è possibile inserirle o meno e quindi informano sullo spazio rimanente e in generale è un metodo ambiguo rispetto al risultato. La matrice, soprattutto nelle fasi iniziali, contiene Null Pointer la cui gestione potrebbe dare problemi.
* MATCH- La gestione dei player identificandoli con stringhe non permette a due giocatori di aver lo stesso nome quando un ID numerico lo permetterebbe oppure un riferimento all’istanza Player stessa.
* PLAYER- Il metodo “insert()” è ridondante, è già presente in library.
* PRIVATE OBJECTIVE- Il “getPattern()” restituisce una matrice per la maggior parte di null pointer. Si potrebbe usare, per la costruzione delle istanze, file json.
* TURN- Forse questa classe potrebbe far parte del controller.

# Confronto tra le architetture

Entrambi i progetti implementano soluzioni molto simili tra loro. Per gestire le Cards(Tiles) noi abbiamo optato, oltre all’ID , di un’enumerazione in base al colore e non al tipo. Per I Common Objective(CommonGoals) la nostra soluzione implementa lo Strategy pattern spostando la gestione della lista punti e dei punteggi direttamente nel game. Le classi per la gestione del PreMatch è una soluzione a cui non avevamo pensato e la riteniamo una soluzione interessante alla risoluzione del problema.