Peer-Review 1: UML

Luca Bresciani, Lorenzo Corrado, Dario d’Abate

Gruppo AM57

Valutazione del diagramma UML delle classi del gruppo AM30

## Lati positivi

* Il modello delle carte assistente come enum è molto elegante;
* La soluzione di separare il terreno di gioco dalla classe Game comporta una buona separazione dei ruoli;
* Un’ interfaccia per comunicare con il controller può risultare molto utile per evitare che troppe informazioni fuoriescano dal Modello.

## Lati negativi

* Gestire le modalità di game con una enum non permette di gestire separatamente la logica di gioco: si ha una sola classe che contiene la logica di entrambe le modalità, anche se si vuole fare una partita in modalità semplificata.
* Non c’è una netta separazione tra modalità di pianificazione e azione, inoltre non si tiene traccia dei turni e dei round in cui devono agire i personaggi; diventa poi complicato andare ogni volta a capire chi deve giocare;
* Troviamo che la gestione degli studenti attraverso una Arraylist di enum possa essere complicata in futuro senza metodi helper specifici.
* Collegato al punto precedente è la gestione della hall con una matrice: più che la posizione si è interessati alla quantità di studenti.

## Confronto fra architetture

In generale l’altra architettura è più centralizzata e ha una gestione apparentemente più lineare. Un qualcosa che si potrebbe adottare nella nostra architettura consiste nella gestione delle carte personaggio con una enum e un’interfaccia per il controller.