

Peer-Review 1: UML

Manuel Colombo, Carlo Chiodaroli, Camilla Casiraghi

Gruppo AM40

Valutazione del diagramma UML delle classi del gruppo AM13

Lati positivi

Adattamento dello State Pattern per la fusione delle isole.

Modellizzazione del "Game Table" implementata come se fossi il vero e proprio tavolo fisico.

Lati negativi

Dopo la fusione delle isole e quindi la creazione di un gruppo, non si riesce a tenere traccia del numero di torri presenti e quindi sorgono problemi in merito al calcolo dell'influenza.

La modellizzazione dei colori con un array potrebbe non essere la scelta migliore, poiché si dovrà legare ad ogni indice il relativo colore. Forse sarebbe tutto più semplice e immediato con una mappa. Vediamo problemi per esempio con il metodo `extractStudent(int num)` dove viene passato solo un integer, ma non il relativo indice del colore.

L'entità Professore a parer nostro non è necessaria dato che è facilmente reperibile dalla sala da pranzo di ciascun giocatore.

Confronto tra le architetture

L'architettura del nostro modello è in parte simile a quella del gruppo AM13, soprattutto per quanto riguarda la suddivisione della logica applicativa (noi abbiamo fatto altre due classi suddividendo fase pianificazione ed azione) e la traduzione in classi dei vari oggetti fisici.

Grazie alla revisione abbiamo sviluppato delle nuove soluzioni, in particolare l'unificazione delle isole attraverso uno State Pattern. Scelta apprezzata al fine di mutare il comportamento a run-time in funzione dello stato in cui si trovano e dai metodi invocati da Game.