

Peer-Review 1: UML

Ludovica Cova, Simone Cervini, Davide Fugazza

Gruppo AM41

Valutazione del diagramma UML delle classi del gruppo AM14.

Lati positivi

- L'implementazione dei Character ci sembra ottima, il metodo utilizzato rende il vostro UML molto leggibile e ordinato visto che avete creato un solo tipo di classe Character che può svolgere il compito di tutti
- Avere un enum per differenziare le fasi ci è sembrata un'idea altrettanto buona per rendere sempre chiare le fasi di gioco durante la programmazione, vogliamo però farvi notare che crediamo ci sia un errore di battitura tra gli attributi di Game e "gamePhase" dovrebbe essere di tipo PHASE
- Avere un oggetto per unire i player in team è stata un'idea che avevamo preso in considerazione anche noi ma abbiamo poi deciso di non implementare, ciò nonostante siamo convinti che rimane un ottimo modo di organizzare le squadre e non escludiamo che anche noi la implementeremo in futuro con le opportune modifiche

Lati negativi

- Non ci ha convinto la vostra classe MainBoard. Innanzitutto abbiamo notato che nella classe Game non è presente un attributo di tipo MainBoard che dovrebbe salvare questo oggetto. Inoltre crediamo che potrebbe facilmente diventare solo un'interfaccia, o addirittura essere rimossa ed implementata direttamente nella classe Game
- Se abbiamo capito correttamente, avete implementato le deny card attraverso il metodo "palceNoEntry()" e l'attributo "noEntryTile", ci sembra però manchi un attributo nella classe Island che indica la presenza di una di queste deny card
- Secondo noi anche la gestione di madre natura potrebbe essere migliorata, nonostante dal punto di vista logico spostare ogni volta l'intero oggetto MotherNature abbia senso e sia comunque corretto, potrebbe essere semplificato modificando semplicemente un attributo di Island che indica la presenza o meno di madre natura su di essa

Confronto tra le architetture

Crediamo che il più grande punto di forza della vostra architettura rispetto alla nostra sia il modo in cui avete implementato i Character, infatti noi inizialmente abbiamo preferito lavorare con i decoratori. Valuteremo più avanti se modificare il nostro metodo per adottarne uno più simile al vostro.