

# Peer-Review 1: UML

<Colombo Chiara>, <Corti Riccardo>, <Da Silva Stefano>

Gruppo <AM32>

Valutazione del diagramma UML delle classi del gruppo <AM05>.

## Lati positivi

Come punto positivo abbiamo notato l'uso delle classi cosiddette Interaction per gestire l'interazione della classe Model con le classi Island e Player in modo da non avere classi di grandezza eccessiva e che controllano tutto lo svolgimento del gioco.

Un aspetto, secondo noi, molto positivo è l'utilizzo corretto dei vari pattern utilizzati che rendono ordinato, di semplice lettura e logicamente corretto il diagramma UML.

## Lati negativi

Per quanto riguarda i lati negativi, a nostro avviso, le classi che gestiscono le carte personaggio non dovrebbero avere un riferimento alla classe di cui si occupano (es. PlayerInteraction) perché potrebbero avere accesso a metodi a cui, in realtà, non dovrebbero poter aver accesso (es. Una carta personaggio che gestisce PlayerInteraction, volendo, potrebbe richiamare il metodo per giocare una carta assistente, cosa che, se accadesse creerebbe gravi problemi al gioco). Quindi, secondo noi, sarebbe opportuno usare un'interfaccia per separare solo i metodi a cui le carte personaggio possono accedere.

Un ultimo aspetto negativo è che, a nostro avviso, in alcuni punti non sia chiaro come si svolga la partita (es. Nel momento in cui al Model viene detto di spostare uno studente dall'ingresso alla sala, sembra che il Model debba affidare questa operazione a PlayerInteraction, non è chiaro però da lì come procederà PlayerInteraction, cioè non sembra che ci siano metodi con cui il PlayerInteraction possa avvisare Player).

## Confronto tra le architetture

Crediamo che l'architettura del gruppo risulti più semplice e facilmente leggibile rispetto alla nostra e per migliorarne la leggibilità si potrebbe, quindi, seguire come il gruppo AM05 ha utilizzato vari pattern e cercare di applicarli al nostro UML.

Inoltre, come già riportato tra gli aspetti positivi, le classi dette Interaction potrebbero aiutare a snellire le nostre classi Board e Player in modo da diminuirne il peso.

L'utilizzo dello State Pattern è anch'esso interessante, non solo per la gestione dei professori, per cui stiamo valutando la sua possibile introduzione nel nostro diagramma.