

Peer-Review 1: UML

Giuliano Crescimbeni, Mauro Leporace, Luca De Nicola, Cristian Dheskali

Gruppo AM27

Valutazione del diagramma UML delle classi del gruppo AM36

Lati positivi

Il modello ha una buona strutturazione, ottima atomizzazione delle classi nella gestione delle carte e dei Goals. L'UML risulta chiaro e ben relazionato.

Buon utilizzo del design pattern factory per la gestione dei Goals che figurano schematizzati in modo corretto.

Il controller effettua la gestione degli eventi tramite un EventManager in maniera pulita e chiara, quest'ultimi sono suddivisi bene e sembrano ricoprire tutte le casistiche necessarie allo svolgimento della partita.

Lati negativi

Abbiamo riscontrato qualche imperfezione all'interno del modello. La carta di tipo risorsa può attribuire punteggio (Un punto massimo), ciò non viene specificato nella classe apposita "ResourceCard". La classe "GoldCard" presenta un array di stringhe nell'attributo "NeededResources", avremmo preferito l'utilizzo dell'enumerazione delle risorse per rendere la gestione più chiara.

Non abbiamo notato la presenza di attributi che definiscano il legame tra le carte. Nella classe "Corner" è presente un attributo denominato "m_cardRef" che pensiamo corrisponda alla carta di cui fa parte l'istanza del corner, è presente un metodo "setNextCard()" con un funzionamento non ben definito in quanto non esiste nessun attributo chiamato "nextCard". Ipotizziamo che il legame tra le carte sia stato definito all'interno della classe corner ma non ben specificato.

Suggeriamo l'implementazione di un sistema di coordinate per la gestione posizionale delle carte in quanto, con la sola referenza tra i vari angoli, si andrebbe a creare un sistema a grafo di gestione molto complicata specialmente nell'attribuzione dei punteggi dati dai Goals.

Confronto tra le architetture

Le due architetture del model non presentano molte differenze. La suddivisione delle classi è strutturata in maniera simile, con qualche piccola variazione. La gestione dei Goals e la loro ripartizione è analoga alla nostra, a differenza del metodo di creazione che, nel caso del gruppo AM36, avviene tramite file JSON.

Il controller presenta, invece, una struttura diversa per via dell'implementazione dell'EventManager tramite il sistema di "publish-subscriber".