Peer-Review 1: UML

Emma Zaroli, Marco Rocchi, Riccardo Dell’Oro

Gruppo GC10

Valutazione del diagramma UML delle classi del gruppo GC20.

# Lati positivi

- Uso della classe astratta AbstractGame per istanziare game (rispettando il Dependency Inversion Principle) permettendo quindi in futuro una più semplice estensione della classe.

- La gestione dei professori evita l’apparizione di eventuali doppioni nel corso del gioco e permette una più efficiente ricerca per trovare il giocatore in possesso di un determinato professore.

- Game viene esteso da due classi a seconda del numero di giocatori nella partita.

# Lati negativi

- Class Coupling elevato (ogni classe è strettamente dipendente da molte altre, rendendo più difficile la modifica della singola classe).

- Disk avrebbe più senso se fosse una classe astratta in quanto inutile da istanziare.

- Le classi Torre e Disk sono inutili in quanto l’unica cosa che fanno è incapsulare l’enumerazione corrispondente.

- Uso eccessivo e ripetuto di array come struttura dati, si potrebbero usare anche altre strutture del Java Collection Framework (Map, ArrayList, LinkedList...)

# Confronto tra le architetture

- La gestione dei professori evita la creazione di eventuali doppioni, ed è più efficiente per trovare il giocatore con un determinato professore rispetto alla soluzione da noi implementata.