

# Peer-Review 1: UML

Adriana Vella, Mark Sorin Mardare, Carlo Leopoldo Reinotti  
Gruppo 61

31 marzo 2022

Valutazione del diagramma UML delle classi del gruppo 60.

## 1 Lati positivi

- La gestione delle Card e del Deck è funzionale;
- l'array `nearByIslands` nella classe `Island` può facilitare la gestione della fusione delle isole;
- il package `Controller` è stato impostato, anche se non era richiesto.

## 2 Lati negativi

- Il diagramma UML usa a volte l'italiano e a volte l'inglese;
- non viene specificato il significato dell'espressione "da enum a int" (o integer), anche perché le uniche classi enum sono `Wizard` e `TColour`;
- i nomi dell'enumeration `Wizard` non sono abbastanza esplicativi;
- la presenza di metodi getter e setter e del costruttore è superflua e rende poco leggibile il diagramma UML;
- non è chiaro l'utilizzo della classe astratta `Colour`, in quanto non può essere istanziata, e dunque non può tenere traccia degli studenti, dal punto di vista numerico e di colorazione;

- nella classe Board non è chiaro come vengano gestiti gli studenti nella sala di attesa, in quanto il parametro usato è un array di interi di dimensione 9; inoltre non è presente un sistema che tenga traccia dei professori, i quali d'altra parte sono gestiti nella classe PlayGround;
- diverse classi hanno come parametri attributi di tipo ArrayAssociativoStudent, ArrayListAssociativoStudent e ArrayAssociativoProf, che sono classi non presenti nell'UML;
- la classe GameSettings non dovrebbe essere statica, in quanto non potrebbe impostare le funzioni di gioco in base al numero di giocatori;
- non c'è coerenza in PlayGround tra enum e Colour, nella definizione di ArrayAssociativoProf;
- la cardinalità tra Island e PlayGround non è corretta (12:12 invece che 3:12).

### 3 Confronto tra le architetture

Il punto di forza dell'architettura consiste nella gestione delle carte assistente tramite un'apposita classe Deck.

Poiché le due architetture sono molto simili, non sono state rilevate significative modifiche da apportare al nostro diagramma UML.