

Peer-Review 1: UML

Review del diagramma UML delle classi del gruppo 14

Gruppo 15 - Alessandro Ferri, Alessandro Gabbini, Angelo G. Gaillet

Aprile 2022

1 Lati positivi

- Il raggruppamento delle carte personaggio sotto un'unica classe astratta ne permette una gestione standardizzata e più agevole;
- Il salvataggio del riferimento alla posizione di madre natura nella classe isola permette un'implementazione del metodo 'mostInfluencePlayer' chiara ed efficace;
- Aver modellizzato il sacchetto permette di gestire la logica di estrazione degli studenti (e della relativa randomizzazione) in modo indipendente dalla rimanente logica di gioco;
- La creazione di ExpertGame come sottoclasse di Game.

2 Lati negativi

- Mancanza di un riferimento alla carta personaggio attiva, necessario alla gestione degli effetti che non si svolgono nell'istante di attivazione della carta, ma cambiano invece la logica di attuazione di altre funzioni di gioco;
- Assenza di un metodo per il riempimento delle nuvole che sono state svuotate;
- Nelle isole non è presente un contatore del numero di torri. Esso è necessario per gestire la fusione di più isole in quanto diventa necessario tener traccia di tutte le torri presenti sull'arcipelago;
- I rapporti di interazione tra alcune classi sono poco chiari, ad esempio:
 - tra Character e Game;
 - tra la SchoolBoard di un dato Player e quelle degli altri giocatori, quando bisogna decidere a chi assegnare un determinato professore.

3 Confronto tra le architetture

La struttura generale del model delle due descrizioni differisce principalmente in un punto: il nostro modello che descrive una classe intermedia tra la gestione delle isole e il Game, che si occupa di implementare i metodi che descrivono la logica strutturale del gioco sia per quanto riguarda le isole che per quanto riguarda le SchoolBoard dei singoli giocatori. In entrambe sono presenti una classe sacchetto e una classe deck direttamente attribuita al Player.

Abbiamo guardato con interesse alla realizzazione di una sottoclasse di Game ExpertGame utile a gestire le modifiche alla logica di gioco dovute all'introduzione di carte personaggio; questo è un aspetto che abbiamo deciso di realizzare a nostra volta a seguito di questa review.

Pensiamo che buona parte degli 'aspetti negativi' riscontrati in questa review possano essere dovuti a incomprensioni e/o assenze di dettaglio e siamo convinti che molte di queste incomprensioni scaturite dalla lettura del diagramma UML si sarebbero potute chiarire con un confronto diretto.