

Peer-Review 1: UML

Perla Durante, Elisabetta Cometti, Ottavia Biagi, Chiara Barone

Gruppo AM15

Valutazione del diagramma UML delle classi del gruppo AM24.

Lati positivi

- Le classi sono esaustive e contengono tutti i metodi necessari.
- L'uso di un ID per identificare le carte e giocare solo per lato è un approccio secondo noi molto efficace.

Lati negativi

- Nel player c'è solo un riferimento agli angoli liberi, nei corner ci sono solo riferimenti alle carte coperte o che coprono e da un angolo non si può risalire alla carta di appartenenza. Questo approccio secondo noi rende molto complicato l'algoritmo di tracciamento le carte. Potreste cercare una modellazione più efficiente per la disposizione delle carte giocate da ogni player, in modo da semplificare il controllo sul posizionamento di una carta e quello sul raggiungimento di un obiettivo "Disposition".
- Abbiamo notato una forse eccessiva suddivisione delle Goal Card: un taglio sul numero delle classi potrebbe portare a meno override del metodo CalculatePoints.
- La divisione degli stati della fase del gioco (preparazione del gioco, turni, calcolo punteggio...) potrebbe essere resa più chiara. Se faccio una fotografia del vostro model così com'è, non posso risalire a che fase della partita mi sto trovando.
- Sarebbe utile definire la classe Position che viene utilizzata frequentemente.

Confronto tra le architetture

In generale, i nostri diagrammi sono molto simili e troviamo che il vostro design sia molto ben fatto. Anche i pochi lati negativi che abbiamo segnato riguardano delle piccolezze. Il nostro gruppo potrebbe beneficiare dell'implementazione di un sistema di rappresentazione delle carte simile a quello utilizzato dal vostro gruppo.