

# Peer-Review 1: UML

Benedetti Gabriele, Belfiore Mattia, Buccheri Giuseppe, Canepari Michele

Gruppo AM24

Valutazione del diagramma UML delle classi del gruppo AM33.

## Lati positivi

- L'idea di utilizzare una doppia gerarchia per le carte ci sembra molto utile e leggibile. Permette di separare le carte iniziali dalle carte giocabili in ogni turno.
- La gestione delle carte obiettivo riguardanti il numero di risorse con l'utilizzo di una HashMap ci è risultato un modo molto efficace.
- La netta separazione tra i Player e il Game e la gestione dei turni e del flusso all'interno del GameController ci sono sembrate molto corrette.

## Lati negativi

- GoalCard non può essere una specializzazione di Card, in quanto la GoalCard è una carta diversa dalle altre. Non ha un retro e nemmeno gli angoli su fronte e retro, su cui puoi piazzare una carta. Di conseguenza le gestiremmo in modo differente.
- Risulta un po' complicata la gestione delle carte obiettivo di tipo PathCondition. Una gestione con l'utilizzo di due specializzazioni differenti (disposizione obliqua e disposizione verticale) renderebbe gli algoritmi per individuare quante volte si verifica una determinata disposizione più semplici e leggibili.
- L'Enum "Resource" può fare a meno di comprendere "notexist" e "empty", in quanto poi questi valori rientrano anche nella gestione delle risorse personali. Sarebbe più corretto gestire nell'Enum soltanto le 7 effettive risorse, e gestire le altre due possibilità mediante attributi all'intero di Corner.
- "personalResource" non ha come valori degli array di interi ma soltanto interi ("wolf", 3)
- Il metodo "draw()" all'interno di Game non necessita la ricezione di un oggetto di tipo Player in quanto il metodo viene richiamato da GameController che gestisce i player, quindi il currentPlayer è implicito. Vi diremmo di modificare anche il parametro card, in quanto la discriminante sul tipo di pescata riguarda il tipo di carta, mazzo o tabellone e eventualmente quale carta del tabellone.

## Confronto tra le architetture

Nel complesso, il vostro diagramma ci sembra corretto e completo e per quanto differenti, le nostre architetture hanno alcune caratteristiche in comune. Le differenze ci hanno portato a ragionare su certi dettagli che avevamo tralasciato o impostato in modo meno efficace, e di conseguenza a dei piccoli cambiamenti (ad esempio l'utilizzo di una gerarchia simile alla vostra). Le parti in comune, invece, hanno rafforzato le nostre idee.