

Peer-Review 1: UML

Longo, Molè, Negro

Gruppo 3

Valutazione del diagramma UML delle classi del gruppo 4.

Lati positivi

- Il diagramma delle classi riflette adeguatamente e in modo chiaro la struttura del gioco
- Buona implementazione del pattern “facade” attraverso la classe GamePlatform
- Utilizzo appropriato delle interfacce di vari observer
- Utilizzo bilanciato dei pattern

Lati negativi

- Refusi sporadici nella scrittura di metodi e attributi (vedi: HouseColor vs ColorType)
- Implementazione sottointesa delle classi di tipo “enum”
- Tutti i metodi sono pubblici, anche se supponiamo una differente implementazione
- Non esiste un metodo per rimuovere studenti da “diningRoom” in “SchoolBoard” (azione necessaria per l’effetto di carte Personaggio)
- Possiamo solo supporre l’effettivo utilizzo degli observer, visto che sono presenti solo le interfacce e non gli osservatori veri e propri
- Eccessiva distribuzione di alcuni fattori di gioco, talvolta resi inaccessibili dalla mancanza di funzioni (per esempio, l’attributo “playedInRound” è delegato alla singola carta effetto, ed è inaccessibile, rendendo la sua utilità dubbia)

Confronto tra le architetture

Dall’analisi delle differenze possiamo apprezzare l’ordine nell’applicazione dei vari elementi di gioco. Ottima l’idea di portarsi avanti nella realizzazione delle varie carte Effetto.

Si notano delle differenze a livello implementativo su più fronti:

- La modalità di creazione e conseguente utilizzo dei professori: noi abbiamo optato per una soluzione centralizzata, al contrario della loro soluzione distribuita sulle varie scuole;
- La loro gestione degli studenti è delegata ad attributi e funzioni proprie delle varie classi, al contrario abbiamo preferito creare una classe con lo scopo di contenere studenti, e quindi gestirne i vari spostamenti.

Appreziamo la predisposizione, data dagli observer, alla interazione con gli altri moduli di MVC.