

# Peer-Review 1: UML

## Gruppo AM27

Alessandro Barbieri, Mariarosaria Cotrone, Silvia Denti, Marco De Vellis

3 April 2023

Valutazione del diagramma UML delle classi del gruppo AM36.

### 1 Lati positivi

Il modello possiede tutte le classi necessarie e un collegamento coerente tra di esse in modo tale da permettere di svolgere in modo completo e corretto una partita.

- L'utilizzo di JSON per istanziare le carte obiettivo comune e le carte obiettivo personale è molto efficace in quanto permette di implementare ventiquattro classi in meno.  
Inoltre il suo utilizzo per implementare la Board a seconda del numero dei giocatori permette di rendere più scalabile l'applicazione e quindi più semplice la possibilità di effettuare dei cambiamenti in futuro.
- Ci risulta buona la scelta di inserire l'enumerazione *Borders* in modo tale da facilitare l'accesso ai lati di una casella.
- Ci sembra corretto il modo di gestire le tre funzionalità avanzate scelte (partite multiple, persistenza e resilienza del client).

### 2 Lati negativi

In seguito a un'attenta osservazione del diagramma UML inviatoci e dopo aver simulato con successo una partita al gioco, abbiamo potuto constatare l'assenza di aspetti negativi degni di nota da evidenziare.

### 3 Confronto tra le architetture

In generale le due architetture sono abbastanza diverse tra di loro:

- Potrebbe essere vantaggioso implementare le ventiquattro carte dei vari obiettivi attraverso JSON in modo tale da rendere più scalabile l'applicazione.
- Nella gestione di un turno il nostro gruppo ha deciso di adottare uno State Pattern.