

Peer-Review 1: UML

Infantino Andrea, Lamperti Federico, Maggio Carlo Emanuele

Gruppo 47

Valutazione del diagramma UML delle classi del gruppo 46.

Lati positivi

- Inserimento dell'entità "Pawn", da cui ereditano le classi "Student" e "Professor".
- Scelta di "raggruppare" gli effetti delle carte personaggio in sottogruppi legati da aspetti comuni mediante interfacce da cui gli effetti ereditano.

Lati negativi

- Molti metodi inseriti nel Model (ovvero quelli che vanno a modificare direttamente lo stato attuale della partita), sarebbe stato più opportuno inserirli successivamente quando verrà sviluppato nel controller.
- Classe "Game" poco modulare e quindi abbastanza confusionaria. Potrebbe essere scomposta in più classi (legate da composizione): ad esempio una classe "Turn" e una classe "Round".
- Tutti gli attributi sono Private, e tutte le classi Public.
- Nessun utilizzo di design pattern (ad esempio può essere implementato il design pattern singleton per alcune classi come "MotherNature").

Confronto tra le architetture

- Aggiunta della classe "Pawn" come generalizzazione di "Student" e "Professor"