

Peer-Review 1: UML

Jacopo Piazzalunga, Mattia Piccinato, Francesco Rita, Simone Romanò
Gruppo GC26

2 aprile 2023

Valutazione del diagramma UML delle classi del gruppo GC16.

1 Lati positivi

La descrizione delle parti principali del gioco tramite appropriate interfacce rende il modello flessibile, modulare e dunque anche facilmente manutenibile, ed astrae il Model mantenendone l'implementazione completamente separata da Controller e View.

Inoltre, in generale, la rappresentazione delle varie parti del gioco è stata ben progettata, in particolare quella degli obiettivi che è ottimamente descritta dal modello scelto.

2 Lati negativi

La coesistenza di points e Token introduce ridondanza, la quale rende più complessa la gestione del codice.

Inoltre, il Model è eccessivamente ricco e contiene parte del controllo. Questo rende il programma meno modulabile e ciò potrebbe introdurre complessità in manutenzione ed evoluzione dell'applicazione.

3 Confronto tra le architetture

La struttura delle componenti del gioco è molto simile, tant'è che i lati negativi individuati nel precedente paragrafo sono aspetti di dettaglio. Relati-

vamente ad un punto di vista architetturale, il Model concepito dal gruppo GC16 contiene parte di logica che il nostro gruppo ha deciso di implementare nel Controller, come ad esempio la gestione della Lobby.

Il punto di forza dell'architettura del gruppo GC16 sono decisamente le interfacce implementate dalle classi del Model, che ne astraggono l'utilizzo e definiscono appropriatamente il confine tra Model, Controller e View molto meglio di quanto faccia la nostra versione attualmente. Questo è indubbiamente l'aspetto che con maggiore priorità intendiamo integrare.