

Peer-Review 1: UML

Elia Lazzeri, Nikita Litovchenko, Filiberto Ingrosso
Gruppo 23

3 aprile 2022

Valutazione del diagramma UML delle classi del Gruppo 22.

1 Lati positivi

- Carte Personaggio: gestione del costo e incremento costo dopo l'uso della carta;
- Delle classi, fra cui classe Player, sono definite bene ed in modo dettagliato;
- Collegamenti ad entità definite correttamente (esclusa 1..12 dell'isola);
- Commenti per facilitare la comprensione dell'architettura fornita;
- Interessante come viene gestito il collegamento di isole.

2 Lati negativi

- Nessuna gestione del soggetto Madre Natura;
- Nessun prospetto per l'implementazione di funzioni avanzate;
- Errori lessicali nella definizione di alcune classi, che porta ad errori in run time. (es "PawnMap" ma richiamano "PawnsMap" negli attributi della classe SchoolBoard);
- Il non collegamento della classe PawnMap, ci fa intuire che potrebbe trattarsi di una classe astratta, che però non viene definita come tale;
- Carte Personaggio: non gestiscono eventuali componenti di carte o effetti;
- AssistantCard definito, ma non è presente nessun metodo che permette di giocare la carta;
- Abbiamo capito come viene gestito l'assegnamento della proprietà del colore di una torre ad un player, ma reputiamo poco efficiente fare sempre riferimento alla classe Player per arrivare a tale informazione;
- Non vediamo dove viene gestito il mazzo di scarto delle carte Assistente;
- Classe Island, relazione sbagliata perché devono essercene 12 e non di meno.

3 Confronto tra le architetture

Dopo aver analizzato l'architettura del gruppo 22, ci siamo accorti che potevamo migliorare il nostro model aggiungendo più metodi specifici all'interno delle classi e la nostra mancanza nell'incrementare il costo della carta personaggio dopo averla giocata.

Non abbiamo notato altri miglioramenti.