

Feedback Progetto di Programmazione ad Oggetti
Studente: Michele Veronesi

Vincoli obbligatori

- Warning non gravi durante la compilazione (unused parameter)

Orientamento ad oggetti

- + Incapsulamento
- + Modularità (modello logico e la GUI sono separati)
- + Estensibilità ed evolvibilità, polimorfismo
- La classe Scacchiera può essere efficace anche senza essere un template, tuttavia vi sono almeno due modi in cui si sarebbe potuta gestire la rappresentazione di una casella vuota:
 - * usando il Null Object Pattern, definendo un sottotipo di Pedina per rappresentare una "pedina vuota"
 - * [preferibile] usando una rappresentazione sparsa della matrice della scacchiera

Funzionalità

- + Le logiche e regole delle mosse sono ben curate
- Come osservato nella relazione, è possibile che operator[] produca un errore di segmentazione: piuttosto è preferibile sollevare un'eccezione

GUI

- + Usabile e intuitiva
- + Robusta, gestisce ridimensionamento

Relazione

- + Adeguata

Suggerimenti non collegati alla valutazione

Alcune scelte implementative limitano l'estendibilità del progetto, per esempio i concetti di "eat" e "prima mossa" sono cablati all'interno di classi e metodi. Se in futuro si volessero considerare giochi in cui altre mosse oltre alla prima fossero significative, o fossero previste altre azioni/circostanze speciali oltre a "eat", bisognerebbe modificare il codice. Queste complessità però van ben oltre lo scopo del progetto, quindi non sono state considerate per la valutazione.