

Peer-Review 1: UML

Giovanni De Lucia, Lorenzo Dell'Era, Lorenzo Battiston

Gruppo 23

Valutazione del diagramma UML delle classi del gruppo AM53.

Lati positivi

- I nomi dei metodi e degli attributi sono chiari ed espliciti;
- Le modalità di tracciamento del giocatore durante tutta la partita, ad esempio è sempre chiaro alla classe "Game" qual è il giocatore corrente;
- Buon utilizzo della EnumMap per gestire gli "Studenti".
- Gestione della partita ben messa a fuoco con game che è in grado di terminare e riportare il vincitore e Controller già ben pensato.

Lati negativi

- Il merge delle isole non è chiarissimo, soprattutto non sembra un'idea vincente creare il concetto di "GroupOfIslands" che contiene solo 2 isole e gestire il tutto in modo ricorsivo;
- Non è chiaro come funzionano gli effetti dei "Character" e come possano essere giocati.
- Troppi metodi void difficili da testare.
- Non è chiaro come vengano calcolate l'influenza e l'assegnamento dei professori.

Confronto tra le architetture

Consigliamo al gruppo AM53 l'utilizzo di alcune Strategy per la gestione di alcuni "Character" o per il calcolo dell'influenza. Per quanto riguarda l'UML in generale sembra abbastanza solido e prenderemo spunto sicuramente per quanto riguarda la gestione di "Game" e il concetto di "Team" per le partite a 4 giocatori.