Peer-Review 1: UML

Lorenzo Forgia, Luigia Falasca, Federico Angelo Luigi Ferreri

Gruppo 13

Valutazione del diagramma UML delle classi del gruppo 12.

# Lati positivi.

Hanno evitato di utilizzare troppe classi come ***Coin*** o ***NoEntry***. Le classi hanno molti metodi che coprono la maggior parte delle funzionalità da implementare. L’aggregazione delle isole è gestita in modo efficiente tramite vari attributi e metodi.

# Lati negativi.

Mancano alcune funzionalità della modalità esperta, ad esempio la rimozione degli studenti dalla *Dining Room*.

C’è della ripetizione del codice. Ad esempio i metodi *AddTower6* e *AddTower8* nella classe ***SchoolBoard*** possono essere aggregati in un solo metodo e il parametro di quante torri devono essere aggiunte può essere passato dal controller. Stesso discorso vale anche per le classi *drawToEntrace*7 e *drawToEntrace9* nella classe ***Bag***, *CheckLeft* e *ChekRight* nella classe ***Island***, *DrawFour* e *DrawThree* nella classe ***Cloud***.

La classe ***Student*** non ha metodi, perciò può essere inglobata direttamente nella classe ***DiscColor***. Nella classe ***Island*** c’è un metodo sbagliato; secondo le regole di Eriantys la pedina si può muovere solo in senso orario, mentre compare il metodo *moveAntiClockWise*.

# Confronto tra le architetture

Ci siamo accorti che possiamo togliere alcune classi e trattarle invece come attributi di classi maggiori. Ci sono altre differenze, come l’implementazione dei professori. Nell’UML analizzato, essi vengono considerati come un array di Boolean, mentre nel nostro UML sono considerati come gli studenti. Secondo il nostro giudizio sono soluzioni entrambe valide.