

Peer-Review 1: UML

Camilla Gobbi, Alessandro Meroni, Marco Orsi

Gruppo 30

3 aprile 2022

Valutazione del diagramma UML delle classi del gruppo 29.

1 Lati positivi

- Classe Islands consente una gestione semplice delle isole, soprattutto quando vengono unite, perché con la lista di Island si possono vedere chiaramente i gruppi formati.
- EnumMap aiuta a controllare meglio i professori, identificandoli in modo univoco e associandoci in modo chiaro il Player che li possiede.
- Buon utilizzo di strategy per le carte personaggio, è sicuramente il pattern migliore per implementare questa parte del gioco.
- GameState è un'ottima soluzione per consentire il salvataggio della partita progressivamente durante il gioco, affinché non si perdano i dati nel caso di una caduta della connessione.

2 Lati negativi

- EnumMap difficile da gestire in Bag, perché l'estrazione casuale non sarebbe molto ottimizzata, proponiamo di fare una Collection, che è più facile nella gestione ed è più semplice implementarvi una estrazione casuale.

- Passaggio di studenti tra nuvole e isole/board complicato dalla Enum-Map. Non ci sono i giusti collegamenti tra le classi, il tutto è ulteriormente penalizzato dall'assenza della classe Student (che consigliamo vivamente di implementare, sicuramente può alleggerire l'intera gestione).
- La gestione delle torri potrebbe essere ottimizzata implementando una classe Tower.
- Non si può controllare se una carta personaggio è già stata attivata, si propone di implementare un attributo booleano per renderlo chiaro.
- GameMode può essere solo un boolean (expertVariant = true se si gioca una partita in modalità esperto, se no expertVariant = false).

3 Confronto tra le architetture

1. Nel gruppo 30 viene creato per ciascun Player il mazzo di carte assistente usate o scartate, mentre nel 29 Le carte assistente usate o scartate vengono eliminate dall'unico mazzo del gioco.
2. Nel gruppo 30 i costruttori del Match differenti in base al numero di giocatori, quindi si cambiano alcune impostazioni del gioco, mentre nel 29 La partita viene gestita in base ad un attributo integer che indica il numero dei giocatori.
3. La classe Match del gruppo 30 (equivalente alla classe Game del gruppo 29) è stata pensata nel Model mentre nel gruppo 29 La classe Game si trova nel Controller.