

# Peer-Review 1: UML

Alberti, Capodanno, Duina, Dussin  
Gruppo AM-45

3 aprile 2024

Valutazione del diagramma UML delle classi del gruppo AM-02

## 1 Lati positivi

- Ottima scelta delle classi del Model che segue le best-practices della programmazione ad oggetti, tale da rendere immediatamente evidente il ruolo di ogni componente all'interno del sistema.
- L'idea di gestire gli item tramite le classi *Store* e *GameItemStore* permettono di semplificare la gestione di quest'ultimi.
- Gestione delle carte tramite i *BackSide* e *FrontSide*, ed l'eventuale distinzione con le carte Gold, permettono di istanziare le varie tipologie di carte con semplicità e si prestano bene a modifiche future.
- Conteggio dei punti tramite avanzamento della pedina tramite metodo *advancePlayerPos* e attributo *playerPos*.

## 2 Lati negativi

- Mancanza della logica di controllo degli angoli riguardante la giocabilità della carta sulle carte già presenti sul terreno.
- Attributo *currentSide* e *otherSide* di *GameCard* sono di tipo "Side", ci vuole riferire alla classe astratta o alla classe built-in *Side* in Java?

### 3 Confronto tra le architetture

La nostra architettura risulta essere molto simile riguardo la separazione dei compiti tra Model e Controller, con quest'ultimo delegato alla gestione di partite multiple tramite un *MainController* e vari *GameController*. Il punto di forza dell'architettura del gruppo AM02 è la scelta di metodi e attributi nel Model accurati e soprattutto utili senza sfociare negli obblighi e doveri del Controller e del Client. Applicheremo l'idea di come sono stati gestiti i punti tramite la posizione della pedina sulla scoreboard. Faremo una revisione del nostro Model con l'obiettivo di snellire dove possibile metodi o attributi ridondanti in modo da avere un'architettura più pulita.