

Peer-Review 1: UML

<Brischini Matteo>, <Luca Castelli>, <Davide Antonio Arcaini>, <Riccardo Caprioglio>

Gruppo <AM19>

Valutazione del diagramma UML delle classi del gruppo <AM28>.

Lati positivi

- Raggruppare PersonalCard e CommounCard sotto un'unica classe astratta "Card" aiuta per l'ordine della classe
- Inserire a bookshelf dentro al Player
- Predisposizione per la presenza di un listener

Lati negativi

- Rivedere la coerenza della nomenclatura
- È realmente necessario avere un boolean chair, il primo giocatore non potrebbe semplicemente essere il primo oggetto nell'array di Players?
- Manca il parametro sketch (differente disegno per lo stesso colore) nella classe title
- Non si capisce perché ci siano due matrici 6*5 diverse per rappresentare la bookshelf
- La classe bag potrebbe esser sostituita da un array/array list come parametro di Board
- Si può ridurre il numero di sottoclassi di CommonCard
- A cosa serve l'enum Side
- I metodi picktitles + isEmpty potrebbero essere uniti in unico metodo semplificando così il lavoro del controller

Confronto tra le architetture

Noi non abbiamo pensato di implementare un listener poiché il controller sa quando è necessari aggiornare i client e si occupa di notificarlo alle classe che gestiranno le conessioni.

Abbiamo inoltre mantenuto separato il player e la book shelf.