

Peer-Review 1: UML

Francesco Palumbo, Matteo Pancini, Luigi Pascali

Gruppo GC31

Valutazione del diagramma UML delle classi del gruppo GC41.

Lati positivi

L'UML proposto è sicuramente chiaro e completo. Anche la scelta di implementare solo classi fondamentali rende decisamente più semplice la lettura d'insieme del diagramma.

Un altro punto positivo (certamente dal punto di vista di visivo per un lettore terzo) è l'implementazione dei metodi, gestiti in realtà dal controller, all'interno delle classi stesse che svolgono l'operazione in questione.

Interessante anche la gestione dell'entrance e della dining room come array, che evita così di creare nuove classi.

La classe team, permettendo di gestire automaticamente tutte le modalità di gioco (2, 3, 4 giocatori) è un altro fattore positivo.

Lati negativi

All'interno dell'UML abbiamo trovato alcune parti, a nostro parere, non particolarmente chiare.

La prima riguarda la gestione delle character cards, in cui:

- molti personaggi hanno gli stessi attributi tra di loro, quindi potrebbero essere raggruppati, rendendo ancora più compatto il diagramma
- si potrebbero riutilizzare alcuni metodi già esistenti, senza implementare da zero tutti e 12 gli effetti delle carte

Se dal punto di vista dell'UML non sfruttare totalmente il pattern MVC rende chiara la visualizzazione, dal punto di vista implementativo la classe model diventa sicuramente molto grande e complessa (fatto inevitabile dato che gestendo da sola l'intera logica di gioco).

Resta non chiarissima la gestione delle isole e di madre natura.

Confronto tra le architetture

Nonostante, per molti versi, le nostre architetture siano abbastanza simili, abbiamo trovato particolarmente interessante la scelta di utilizzare una classe team composta da 1 o 2 giocatori. Questo permette infatti di gestire in maniera molto semplice la partita a 4 giocatori.