Peer-Review 1: UML

Jie Wang, JunMing Huang, Chunyu Zheng, Sanam Rawat

Gruppo 64

Valutazione del diagramma UML delle classi del gruppo 09.

# Lati positivi

* Le classi utili al gioco sono individuate e ben delineate nei loro vari metodi.
* Ottima l’idea per la gestione delle isole tramite l’utilizzo di lista di liste.
* Ottima la scelta di utilizzare varie enumerazioni tra cui soprattutto quella delle azioni possibili.
* Avere legato sempre tramite enumerazione studenti e professori
* Avere suddiviso in modo agevole il tipo di nuvola per tipo di partita giocata.

# Lati negativi

* Crediamo che alcune classi siano troppo grandi come Game e SchoolBoard: è possibile ad esempio dividere Game in una classe che gestisce i player e una classe che gestisce il tavolo da gioco.
* Enumerazione di wizard forse inutile.
* Alcuni refusi e metodi che alla pratica non verranno mai utilizzati come quelli che restituiscono array.
* Pensiamo che l’attributo noEntry possa essere cambiarlo in boolean.

# Confronto tra le architetture

* In generale l’identificazione delle classi utili sono simili, con la differenza che vi sono meno classi rispetto alla nostra architettura.
* Simile gestione delle isole.
* Gestione del flusso del gioco legato nel Model mentre noi abbiamo optato per gestire il flusso nel Controller.