PEER

* GOAL CARD (“PersonalGoal” nel loro UML):
  + Enumerarle singolarmente (oltre che per autoesplicatività e controllo anche per facilità di upscaling del codice)
  + Non mi sembra sia implementato nulla per la gestione dei differenti punteggi (il personal goal assegna punteggio variabile in base al numero di obiettivi raggiunti)
* COMMON CARD (“CommonGoal” nel loro UML):
  + Enumerarle singolarmente (come sopra)
  + Si può fare di meglio con la fusione delle classi… noi ne abbiamo 6
* “Game”:
  + Implementare e gestire le Eception
  + Enumerazione dei “GameStatus” (nel loro UML c’è “SaveGameStatus”, ma salva solo il gioco in caso di problemi)
    - Da definire bene quando inizia e finisce il gioco oltre che eventuali pause ed attese (perché “isEndGame” è dentro “Board”? ok.. se la board è finita finisce il gioco, ma di solito finisce quando un player riempie la shelf)
  + In generale aggiornare per gestire bene le fasi della partita
  + A chi è imputato il controllo dei nickname?
  + Secondo me non è stata pensata un’interfaccia di “Menu Lobby”… magari potremmo proporglielo
* “Chat”:
  + Magari aggiungere orario… è easy