Peer-Review 1: UML

Vitobello, Sobrero, Rivoltella; Venturelli

Gruppo 13

Valutazione del diagramma UML delle classi del gruppo 03.

# Lati positivi

La gestione delle classi principali (Game, Player, Codex) sembra ben eseguita, lo strategy pattern di per sé è un metodo efficacie per la gestione delle carte obbiettivo. Il controllo dell’unicità del Game con singleton è una buona idea.

# Lati negativi

L’UML è difficile da interpretare poiché i collegamenti si intersecano tra loro e non presentano la cardinalità. Alcune classi sono posizionate in modo dispersivo (es. Player/Codex).

L’utilizzo dello strategy pattern, nonostante sia una buona idea, eccede nella definizione delle classi che implementano l’interfaccia: alcune di queste classi potevano essere raggruppate in un'unica classe (Pile e Diagonal) ed eventualmente suddivise in classi figlie di quest’ultime.

Alcuni nomi potevano essere più significativi o potevano essere spiegati meglio nella descrizione fornita.

Le enumerazioni Kingdom e Value presentano alcuni valori uguali.

La classe Frontstarter è vuota e non si capisce cosa faccia.

Il metodo downgradeCounterCodex nella classe Codex è incompleto.

Gli attributi front e back potevano essere inseriti in Card, e le carte obbiettivo potevano essere gestite con una classe separata poiché sono molto diverse dalle altre.

# Confronto tra le architetture

La gestione delle classi principali è abbastanza simile, le maggiori differenze si possono trovare nella rappresentazione delle carte e della board (Codex). L’utilizzo di una matrice a grandezza fissa può risultare comoda per il calcolo dei punteggi poiché facile da scorrere ma potrebbe risultare svantaggiosa nella scelta della dimensione (spreco di memoria o mancanza di celle nel caso un player giochi tutte le carte in diagonale), la mappa di coordinate usata dal nostro gruppo è più scalabile poiché la grandezza è dinamica.

Come accennato nei lati negativi, le carte obbiettivo potevano essere separate dalle carte giocabili; riteniamo che la nostra divisione sia più efficace. Prenderemo sicuramente spunto dalla gestione della chat in Game.