Peer-Review 1: UML

Alessandro Bellotta, Mattia Pejano, Andrea Cerfoglia, Nicola Colantuono

Gruppo AM29

Valutazione del diagramma UML delle classi del gruppo AM38.

# Lati positivi

Ottimo utilizzo dello Strategy Pattern per quanto riguarda la gestione dei Common Goal e dello State Pattern per la parte del Controller. In generale abbiamo notato che i nostri uml sono simili.

# Lati negativi

Non abbiamo compreso perfettamente l’utilizzo dell’interfaccia GameInterface. Un’interfaccia di solito viene implementata su più classi mentre in questo caso è come se la GameInterface venisse condivisa soltanto con Game, in quanto Il Controller in teoria non dovrebbe re-implementare tutti quei metodi.

# Confronto tra le architetture

Implementeremo sicuramente la parte di Strategy Pattern per i Common Goal dato che al momento noi utilizziamo un’implementazione più spartana e meno elegante.

All’inizio anche noi avevamo optato per avere una classe Position per gestire le varie tessere. Successivamente abbiamo deciso di gestire tutto direttamente con una matrice di Carte Oggetto.

Per quanto riguarda il Controller, abbiamo optato per un’implementazione più semplice, utilizzando i generic di Observer/Observable attaccandoci la modulazione con la libreria ReactiveX per gestire le varie notifiche che partono quando un giocatore prende la tessera dalla board e la posiziona nella libreria.