

Prova Finale di Ingegneria del Software - A.A. 2022/23

Peer-review n. 1

Andrea Caravano

Biagio Cancelliere

Alessandro Cavallo

Allegra Chiavacci

30 marzo 2023

1 Lati positivi

- Ci sembrano ben pensate e ben suddivise tutte le possibili tipologie di controlli sulla gestione dei turni, oltre che di inizio e fine gioco.
È anche ben curata l'allocazione di carte oggetto nel gioco e nella plancia, limitandole al numero massimo effettivamente previsto per ogni tipo.
- Ottima la suddivisione delle carte obiettivo comune, che differenziano gli algoritmi di controllo sulla base del pattern previsto dalla carta.
- Sono previsti nel controller tutti i metodi di notifica relativi all'andamento del gioco.

2 Lati negativi

- Ci sembra limitante la scelta di utilizzare un ArrayList per rappresentare la plancia di gioco, in quanto richiede di sfruttare stratagemmi come delle liste di indici per rintracciare gli spazi adiacenti. Inoltre, risulterebbe difficoltoso trasporla graficamente all'utente.
- Risulta di primaria importanza la suddivisione tra il tipo di una carta oggetto e la sua rappresentazione: le carte sono distinte solo dal loro tipo e non è presente un attributo che ne indichi la rappresentazione nel gioco (le tre possibili immagini per tipo di carta).
Oltretutto, la presenza di un tipo di carta **empty** aumenta la complessità.
- Potrebbe essere confusionaria l'eccessiva distribuzione dei parametri di gioco all'interno del modello, spesso richiamati attraverso molti metodi getter e setter (a volte sovrapposti tra entità differenti).

3 Confronto tra le architetture

- Coerentemente con quanto visto a lezione, anche noi abbiamo scelto di raggruppare ulteriormente gli algoritmi di controllo delle carte obiettivo comune, mantenendo l'uso dello Strategy Pattern.
- Per la descrizione del protocollo di comunicazione, anche noi stiamo pensando alle principali categorie di messaggi scambiati tra client e server, per favorire l'interattività durante le fasi di gestione del gioco.