

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

Peer-review n. 1

Allegato di sintesi al diagramma UML

Andrea Caravano Biagio Cancelliere Alessandro Cavallo Allegra Chiavacci

24 marzo 2023

L'idea alla base della formulazione del modello (e di conseguenza, il controller) parte dal flusso di gioco.

Si è scelto infatti di implementare parte della logica di gioco nelle classi rispettive, utilizzando un approccio a metà tra la totale chiusura rispetto a futuri aggiornamenti e la totale estendibilità delle stesse.

Di ispirazione sono stati gli oggetti di tipo **Optional**, che abbiamo utilizzato profusamente all'interno del modello e della conseguente logica.

Particolare attenzione è stata posta allo sviluppo di un tipo **BoardSpace** che, oltre a comprendere gli intuitivi concetti di coordinata, caratterizza le celle della plancia con un attributo indicante la propria utilizzabilità all'interno della struttura dati generale, nonché un parametro che tenga conto degli "spazi speciali", dipendenti da un numero specificato di giocatori.

Il controller vuole inoltre rappresentare l'anello di congiunzione degli approcci seguiti in fase di implementazione del modello, offrendo metodi di gestione del protocollo di comunicazione, dei turni di gioco e della chat.

Infine, è prevista la semplificazione della gestione di alcuni importanti eventi di interrupt del gioco, attraverso l'uso dei **Listener**.