

# Peer-Review 1: UML

Riva Stefano, Pieruz Francesca Dora, Tonoli Andrea, Sartore Edoardo

Gruppo 37

Valutazione del diagramma UML delle classi del gruppo 27.

## Lati positivi

Il diagramma UML del model è strutturato bene, con una logica corretta che rispetta il funzionamento del gioco. In particolare la gestione di partite simultanee è gestita correttamente con la classe Console, e la classe Turn Handler che, nel controller si occupa dell'avanzamento dei turni.

In aggiunta, la matrice utilizzata per il posizionamento delle carte di ogni giocatore è ottimizzata al massimo, salvando in memoria la dimensione corrente del campo di ogni giocatore. Inoltre anche le classi che gestiscono le carte sono ben pensate, il fronte e il retro delle carte sono strutturati correttamente.

## Lati negativi

Di seguito presentiamo delle considerazioni sul diagramma UML che non sono chiarissime e che potrebbero aver bisogno di un'ulteriore revisione:

Tra le enumerazioni sono presenti dei valori duplicati che rappresentano lo stesso valore e che quindi potrebbero essere accorpati in una sola enumerazione.

Le quattro variabili intere nella classe Board per segnare i punti di ogni giocatore possono essere spostate dentro alla classe Manuscript in modo da evitare l'associazione con i colori. Le carte comuni nel Market possono essere gestite diversamente: invece che come array di carte, semplicemente come carte singole. Inoltre nel GameController il calcolo degli obiettivi comuni e segreti può essere accorpati in un singolo metodo così come i metodi addPoints e setPoints.

Nella classe Manuscript i metodi che contano i simboli sono ridondati e possono essere uniti in unico metodo, inoltre isValidPlacement dovrebbe ritornare un booleano. Infine nel GameController il metodo drawCard utilizza un attributo di tipo Deck anche se la classe Deck non è presente nell'UML.

## Confronto tra le architetture

A differenza del nostro modello voi utilizzate una struttura dati statica per la gestione della board di ogni giocatore, è utile però l'aggiunta di variabili per contenere la dimensione massima della board.

Anche l'enumerazione dei colori dei gettoni noi non l'abbiamo aggiunta nel modello.

Possiamo suggerire di riflettere sull'effettiva utilità del GameState LASTROUND in quanto il turno finale aggiuntivo funziona come gli altri turni.

Inoltre potreste valutare di strutturare gli angoli delle carte come array di Corner invece che come quattro variabili singole per ogni carta.