

Peer-Review 1: UML

<Arbi Demiraj>, <Edoardo Carlini>, <Francesco De Paola>

Gruppo <AM13>

Valutazione del diagramma UML delle classi del gruppo <AM43>.

Lati positivi

Ogni pezzo mobile che compone il gioco è inizializzato come classe astratta e poi implementato, in questo modo ogni pezzo ha i propri metodi specifici per il proprio movimento e comportamento. Facendo così si gestisce in modo ottimale lo spostamento dei pezzi, gestendo anche i componenti su cui posso spostare i pezzi allo stesso modo ed ereditando così i metodi necessari allo spostamento.

Suddivisione di Game e Board utile per suddividere la logica e i componenti del gioco.

Lati negativi

Alcune classi potrebbero essere superflue, ad esempio Coin e Bank, le quali potrebbero anche solo essere gestite con 2 int, i quali indicano il numero di monete presenti nella riserva generale oppure che il giocatore possiede.

Anche la classe Sacchetto potrebbe essere accorpata anche se può risultare utile separarla per non fare un'unica classe con molti metodi.

Anche le torri, ad esempio, potrebbero non richiedere una classe, visto che quello che interessa ai fini del gioco è il numero di torri e quindi potrebbe essere semplificata la loro gestione.

Confronto tra le architetture

Rispetto alla nostra architettura c'è una migliore gestione dei personaggi e in particolare del movimento dei pezzi e lo spostamento di essi da un componente all'altro.

Per il resto l'architettura risulta simile alla nostra a differenza del fatto che noi abbiamo deciso di accorpare alcuni componenti in un'unica classe avendo così meno classi.

Grazie alla revisione abbiamo anche migliorato la gestione dei personaggi e dello spostamento.