

Peer-Review 1: UML

Giarola, Gualeni, Gusmeroli

Gruppo 8

Valutazione del diagramma UML delle classi del gruppo 7.

Lati positivi

- E' stata apprezzata la suddivisione in ruoli dell'intera architettura, soprattutto che la classe Game gestisca ogni richiesta in ingresso e che si sia fatta distinzione tra ciò che viene gestito dal player e ciò che invece è compito della sharedBoard.
- Class ProfessorMap: è molto pratico avere un riferimento alla posizione del professore all'interno della classe Game così da ottimizzare il calcolo dell'influenza.
- L'ampio uso di enum rende molto chiara la comprensione del grafico.

Lati negativi

- Class IslandTile: l'utilizzo dei booleani connectNext e connectPrev per tenere conto delle connessioni di ciascuna isola, nonostante funzioni, sembra inefficiente, per esempio il metodo che muove madre natura tra le isole dovrà accedere singolarmente ad ogni islandTile per controllare il booleano.
- Class Game: i metodi updateTowers() e updateIslandConnection() non ricevendo parametri devono aggiornare gli attributi di tutte le IslandTile ad ogni movimento di madre natura, si potrebbe limitare l'aggiornamento solo all'islandTile dove si ferma madre natura.
- Mancano riferimenti allo stato e le modalità di gioco (quale player sta eseguendo azioni, in che fase si trova).
- Class SharedBoard: l'indice 2 nell'array clouds limita il numero di giocatori a 2, servirà un costruttore che verifichi il numero di player in caso si vogliano implementare le regole per 3 giocatori.

Confronto tra le architetture

Il gruppo 7 sfrutta maggiormente classi già presenti nelle librerie java come le map per la gestione dei professori, questo potrebbe semplificare la fase di stesura del codice e offrire la possibilità di sviluppare ulteriormente il gioco in futuro a discapito, d'altra parte, delle prestazioni del gioco. Inoltre l'enum Wizard, nonostante non sia necessario per il corretto funzionamento del gioco (c'è già la presenza dell'attributo nickname in PlayerTools che identifica il player) permette alla view di avere un riferimento nel player per distinguere il retro della carta da mostrare, cosa che implementeremo pure noi.