

# Peer-Review 1: UML

Paracchini, Piccoli, Pittelli, Siniscalchi

Gruppo GC17

Valutazione del diagramma UML delle classi del gruppo GC7.

## Lati positivi

- Utilizzo, nella classe *Bookshelf*, di 2 metodi *getAdjacentSizes* e *getGroupSize* che possono essere utili nel verificare alcuni obiettivi comuni;

## Lati negativi

- I due array che "escludono" le tiles in base al numero dei giocatori sono (o almeno sembrano) più difficili da gestire rispetto al nostro attributo (sulla tile) che esclude direttamente la tessera stessa;
- Nel vostro model non è salvato il punteggio dei giocatori a partita in corso, il che potrebbe causare una perdita d'informazione o una gestione complessa del controller;
- Nel nostro modello è presente un attributo *end game points* (che indica il punteggio "bonus" attribuito al giocatore che termina la partita), nel vostro invece no (in un'ottica di aggiornabilità futura: nel nostro caso basta andare a modificare quell'attributo, invece che modificare la linea di codice in cui si assegna quel punteggio al giocatore);
- In generale, se il model deve contenere/indicare lo stato della partita in un qualsiasi momento, ci sembra che nel vostro model manchino molti attributi (come l'attributo *points* della classe *player*, o la *leaderboard*, o l'attributo *free sides*).

## Confronto tra le architetture

- Per noi i deck dei common goal e dei personal goal sono degli attributi della classe game, mentre per voi sono delle vere e proprie classi;
- Noi utilizziamo un attributo *bookshelf* nelle *personal goal card* per indicare l'obiettivo, loro invece una lista di coordinate e tipi (senza sapere come usate quell'attributo ci è difficile stabilire se sia più comoda la nostra versione piuttosto che la vostra);
- Noi abbiamo indicati i punteggi delle *common goal cards* come attributo di classe *point card* mentre i vostri *score token* non sono legati direttamente ai common goal bensì usate un *id* per capire a quale *common goal* fa riferimento ciascun *score token* (senza sapere come usate quell'attributo ci è difficile stabilire se sia più comoda la nostra versione piuttosto che la vostra);
- Noi abbiamo una classe *tile* per indicare la casella fisica del tabellone mentre voi no (noi a ogni turno dobbiamo aggiornare l'attributo *free side* soltanto delle tile adiacenti a quelle da cui sono stati pescati gli oggetti, mentre voi probabilmente a ogni turno le aggiornate tutte (?));
- Noi abbiamo messo il numero romano sul retro delle point card (è utile? BOH);

- Molto simili da molti punti di vista, anche solo nell'utilizzo del pattern strategy per le 12 common goals cards;
- Al posto di usare due array per "escludere" le tiles in base al numero dei giocatori noi abbiamo assegnato un attributo che esclude in base al numero di giocatori direttamente sulla tile;
- Noi abbiamo una classe per ogni common goal, mentre voi solo 8 perchè alcuni li avete "racchiusi" all'interno di altri (in teoria se in futuro volessimo modificare /eliminare un common goal per noi è sufficiente modificare/eliminare una classe, mentre voi dovete modificare il codice per "separare" i controlli/le carte).