

Peer-Review 1: UML

Alessandro Arbasino, Luca Cassenti, Dario Amadori

Gruppo 14

Valutazione del diagramma UML delle classi del gruppo 44

Lati positivi

Modello ben strutturato, di facile comprensione e interpretazione, completo sotto ogni aspetto di gioco

Lati negativi

Gestione studenti leggermente troppo macchinosa e a tratti ridondante.

Gestione character con nomi delle classi non di facile comprensione, dati i nomi troppo legati alla parte grafica del gioco fisico

Confronto tra le architetture

La gestione dei Character, pur col piccolo sopra citato, sembra migliore di quella adottata dal nostro gruppo.

Al contrario la gestione degli studenti, dalla visione dell'UML, pare più semplice e lineare privata della parte grafica del gioco fisico.

Per quanto riguarda gli altri aspetti le 2 architetture si assomigliano e modellano il gioco in maniera simile