

Peer-Review 1: UML

Luppi Matteo, Lussana Paolo , Muralidaran Pradeeban
Gruppo 24

3 aprile 2022

Valutazione del diagramma UML delle classi del gruppo 23.

1 Lati positivi

- In generale il diagramma UML si presenta completo, chiaro, preciso e ordinato, garantendo una buona comprensione e rispettando in pieno le linee guida dell'approccio object-oriented.
- La gestione delle 12 carte personaggio risulta già più che dettagliata e rigorosa, con i metodi specifici per ogni singola carta.
- Il diagramma UML è stato ideato già tenendo conto di alcune funzionalità aggiuntive, ad esempio l'implementazione di tutte le 12 carte personaggio e la possibilità di giocare in 4 giocatori (con relativa gestione della chat).

2 Lati negativi

- Potrebbe tornare utile un attributo in *IslandTile* per indicare la presenza di tessere divieto *noEntryTiles* su una determinata isola.
- Manca un attributo in *IslandTile* (o comunque un modo alternativo) per tenere traccia degli studenti presenti su un'isola, che servono per il calcolo dell'influenza.

- Manca forse un modo per capire quante torri sono presenti su un singolo arcipelago (o in maniera equivalente da quante isole è composto un arcipelago) per il calcolo dell'influenza e un modo per determinare quanti arcipelaghi ci sono, per decretare la fine della partita in caso questo numero sia pari (o minore) di 3.

3 Confronto tra le architetture

La struttura generale del model, cioè le classi che lo compongono e le relative associazioni, è a grandi linee simile alla nostra, se non per qualche scelta implementativa tra le quali annoveriamo:

- La gestione degli studenti e dei professori, e di conseguenza la gestione della *SchoolBoard*.
- La gestione di carte assistenti e carte personaggio, qui entrambe figlie della classe astratta *Card*.
- La gestione degli arcipelaghi, noi abbiamo optato per degli attributi che ci permettono di tenere traccia di quanti gruppi di isole ci sono, di quanti studenti ci sono su ciascuna isola e di quante isole formano l'arcipelago in questione.

Notevole infine la struttura dei package *View*, *Controller*, *Network* e *Event* i quali, a differenza dei nostri solamente abbozzati, presentano indubbiamente già un buon livello di dettaglio da cui sicuramente trarne qualche spunto.