

Peer-Review 1: UML

Federico Rocca, Matteo Pasqual, Arianna Paone, Alberto Tonni

Gruppo 32

Valutazione del diagramma UML delle classi del gruppo 22.

Lati positivi

- La scelta di implementare le interfacce per le carte è stata eccellente
- L'approccio utilizzato per studiare gli obiettivi delle GoalCard, soprattutto per i pattern, è stato interessante

Lati negativi

- Per una miglior comprensione dello schema UML, sarebbe stato utile introdurre brevemente i componenti Controller e View, in modo da capire ad alto livello come dovrebbe avvenire la comunicazione con il Model
- Sarebbe preferibile spostare completamente la classe EndCheck nel Controller
- Alcuni metodi presenti in Player e Game potrebbero essere trasferiti nel Controller, come ad esempio: nextTurn, allowLastTurn, startLastTurn, isInGame.
- Dall' UML non emerge chiaramente come vengano create le carte. Manca un riferimento al parsing da JSON (o equivalenti). Si consiglia l'utilizzo di un Factory Method.

Confronto tra le architetture

Lo schema ricevuto è molto simile a quello realizzato dal nostro gruppo.

Entrambe le architetture presentano la stessa struttura di base. Terremo in considerazione la possibilità di utilizzare anche nel nostro progetto lo studio di obiettivi delle GoalCard