

Documentazione Peer Review #1



Documentazione relativa al file Unified Modeling Language (UML) del **Gruppo 32:**
“ing-sw-2024-rocca-pasqual-paone-tonni”

L'UML riguarda i package “Model”, “Controller”, “VirtualView”, “Listener” e “Utils”.

Attualmente la parte relativa al “Model” è stata realizzata completamente.

Per quanto riguarda il “Controller”, lo sviluppo è quasi ad un punto avanzato, con molte funzionalità già implementate.

La parte relativa a “Utils” riguarda le funzionalità per la realizzazione del Parsing dal file Json.

Infine, le parti relative a “VirtualView” e “Listener” si trovano ancora in uno stato iniziale di sviluppo.

Questo è necessario per analizzare come questi due elementi comunicano con il resto dei componenti.

CONTROLLER:

- **MainController:** Gestisce tutte le partite e possiede un insieme di GameController, necessario per implementare la Feature Avanzata (FA) delle "Partite Multiple".
- **GameController:** Si occupa di gestire tutti gli aspetti di una singola partita, come definito dall'entità Game nel Model.

MODEL:

- **Game:** Contiene tutte le informazioni relative al gioco, fungendo da collante per le altre classi del Model. Caratterizzato da un'enumerazione GameStatus che definisce lo stato del gioco: PREPARATION, RUNNING, WAITING, LAST_TURN, ENDING.
- **Player:** Rappresenta i giocatori, i quali sono identificati da un nickname univoco.
- **BoardDeck:** Rappresenta la zona del gioco dove le carte scoperte possono essere pescate dai giocatori al termine del turno.
- **DrawableDeck:** Sono i mazzi comuni dal quale tutti i giocatori possono pescare al termine del turno.
- **PlayerBoard:** Rappresenta la parte di gioco in cui il giocatore posiziona le carte, gestendo la validità delle mosse e memorizzando le carte utilizzate.
- **ObjectiveCard:** Rappresenta le carte obiettivo.
- **GoldCard:** Rappresenta le carte oro, includendo un metodo CheckRequirements per la validazione delle giocate.
- **ResourceCard:** Rappresenta le carte risorsa.
- **StartingCard:** Rappresenta le carte iniziali.
- **PlayingCard:** Classe astratta che rappresenta tutte le carte giocabili nel PlayerBoard, sovra-classe di ResourceCard, GoldCard e StartingCard.
- **Corner:** Rappresenta gli angoli delle carte, permette anche di verificare la loro disponibilità.
- **Card:** Classe astratta che è sovra-classe di tutti i tipi di carte.
- **Seed(enum):** Enumerazione che identifica i possibili semi delle carte, i quali sono GREEN, BLUE, RED, PURPLE, FEATHER, POTION, SCROLL, MIXED, EMPTY.
- **CardFactory:** Utilizzata dal controller all'avvio del gioco per creare le carte (ObjectiveCard e PlayingCard).

- **Package Exception:** Gestisce le eccezioni che possono verificarsi durante l'esecuzione dei metodi.
- **Message e Chat:** Implementa la Feature Avanzata (FA) della "chat", dove ogni messaggio appartiene ad una specifica chat ed è inviato da un giocatore.