

Documentazione per Peer Review #1

Gruppo 54: ing-sw-24-pisacane-pergola-riva-tavani

Di seguito un elenco con brevi descrizioni degli elementi costituenti il nostro software.

Seguendo il pattern Model-View-Controller, il codice è suddiviso in altrettanti pacchetti con i rispettivi nomi. In aggiunta, stiamo considerando di creare anche un quarto pacchetto, chiamato "Network", che si occupi del gestire le connessioni tra client e server.

Lo sviluppo di Model e Controller è a buon punto, mentre View e Network sono appena degli abbozzi, che verranno espansi in seguito.

Model

- **Model** – Raccoglie le informazioni relative alla partita in corso.
- **Player** – Raccoglie le informazioni relative al singolo giocatore e all'andamento della sua partita.
- **CommonBoard** – Rappresenta gli oggetti sul "tavolo" a cui tutti hanno accesso, quali i mazzi da cui estrarre le Carte Risorsa e Oro e le Carte Obiettivo comuni e la ScoreBoard.
- **PlayerBoard** – Rappresenta gli oggetti sul "tavolo" che appartengono al solo giocatore, ovvero le carte posizionate.
- **Edge** – Rappresenta uno spigolo di una carta ed ha la possibilità di legarsi ad una seconda carta nel momento in cui questa viene sottoposta alla Carta di appartenenza.
- **Cards package** – raccoglie le classi e i pacchetti relativi alle carte.
 - **Card** – Classe astratta, su cui si basano poi quelle specializzate relative ai diversi tipi di Carta (tranne le Carte Obiettivo, il cui funzionamento è diverso al punto che abbiamo preferito trattarle come oggetti separati). Raccoglie gli attributi e metodi comuni a tutte le carte ed aggrega due gruppi di quattro oggetti Edge.
 - **StarterCard** – Specializzazione di Card per le Carte Iniziali, gestisce le caratteristiche peculiari di queste, come la presenza di risorse negli spigoli sul retro o la possibilità di avere più risorse permanenti.
 - **ResourceCard** – Specializzazione di Card per le Carte Risorsa. Data la semplicità delle Carte Risorsa, non si discosta molto dalla classe da cui eredita.
 - **GoldCard** – Specializzazione di Card per le Carte Oro, gestisce le caratteristiche peculiari di queste, come la necessità di soddisfare condizioni per poter essere posate e talvolta anche per poterne ricevere i punti.
 - **ObjectiveCard** – Classe che raccoglie i vari tipi di obiettivo che il giocatore deve raggiungere per ottenere i relativi punti al termine della partita.
 - **Conditions package** – pacchetto contenente classi le quali verificano i vari tipi di condizione che possono presentarsi nel corso di una partita

- **CommonMethods** – Classe astratta che fa da base per le diverse classi condizione.
- **EdgeCondition** – Specializzazione di CommonMethods. Verifica la condizione per cui i punti di una Carta Oro vengono moltiplicati in base al numero di angoli di altre carte coperti nel momento in cui viene posata.
- **ResourceCondition** – Specializzazione di CommonMethods. Gestisce tutte le condizioni relative alla presenza di uno o più Oggetti o Risorse richiesti. Vale sia per le Carte Oro che per le Carte Obiettivo.
- **Ldisposition** – Specializzazione di CommonMethods. Verifica la condizione delle Carte Obiettivo per cui le carte sul tavolo devono essere disposte ad “L” (e le altre tre declinazioni affini), con due carte dello stesso colore “una sopra l'altra” ed una terza, di colore diverso, sovrapposta ad una delle due.
- **DiagonalDisposition** – Specializzazione di CommonMethods. Verifica la condizione delle Carte Obiettivo per cui le carte sul tavolo devono essere disposte in diagonali (entrambe le direzioni) dello stesso colore.
- ***Enumeration package*** – Raccoglie le enumerazioni create per la gestione di Oggetti e Risorse (ResourceType) e degli Obiettivi (ObjectiveType).
- ***ModelView package*** – Implementazione della classe Model inviata al giocatore, in modo che questo vi abbia accesso ma non possa modificarla.
- ***Chat package*** – Raccoglie le classi utilizzate per la gestione della Chat ed, una volta completate, dovrebbero offrire anche la possibilità di inviare messaggi privati. In corso di sviluppo...

Controller

- **Controller** – Raggruppa e gestisce tutte le partite.
- **GameController** – Gestisce la singola partita.

View

In corso di sviluppo...

Network

In corso di sviluppo...