

# Peer-Review 1: UML

Andrea Colombo, Alberto Castagnoli, Luca Castagnoli, Matteo Caspani  
Gruppo AM32

3 aprile 2023

Valutazione del diagramma UML delle classi del gruppo AM41.

## 1 Lati positivi

Dopo aver visionato l'UML inviatoci dal vostro gruppo abbiamo notato un buon utilizzo patterns visti durante il corso (per fare un esempio il pattern Singleton per la classe game).

Oltre a ciò abbiamo apprezzato il metodo di gestione per gli item, l'utilizzo dello State Pattern per la classe game (questo è stato di spunto anche per il nostro gruppo). Ottimo lavoro anche per l'utilizzo del pattern Abstract factory per l'implementazione delle carte, noi abbiamo utilizzato il pattern Strategy, vi consigliamo di darci un'occhiata perchè potrebbe tornare utile.

## 2 Lati negativi

Non abbiamo riscontrato grossi errori di progettazione ma abbiamo giusto un paio di appunti che potrebbero tornare utili. Il nostro gruppo ha notato la presenza di classi multiple per la gestione degli obbiettivi personali, Riteniamo più opportuno l'utilizzo di una sola classe che si occupi del controllo e dell'assegnazione dei punti in quanto le carte differiscono solo per pattern e non per metodo di controllo. Inoltre abbiamo notato che nel controller viene utilizzata la classe Move anche se non viene definita, probabilmente è perchè siete ancora in fase di progettazione (come noi del resto) però ci sembrava giusto farlo notare

### 3 Confronto tra le architetture

Abbiamo notato delle differenze riguardo all'implementazione delle carte e boards in quanto il nostro gruppo ha utilizzato dei files .json per la configurazione di tali oggetti. Detto ciò non riteniamo la vostra scelta errata, in fondo si tratta di una scelta di design. (la vostra sarebbe molto più comoda del caso in cui i json diventassero troppo complicati).

Oltre a questo particolare abbiamo notato altre piccole differenze nelle scelte di design ma nulla di estremo, nel complesso riteniamo che la vostra implementazione sia molto buona.