Peer-Review 1: UML

Infantino Andrea, Lamperti Federico, Maggio Carlo Emanuele

Gruppo 47

Valutazione del diagramma UML delle classi del gruppo 46.

# Lati positivi

* Inserimento dell’entità “Pawn”, da cui ereditano le classi “Student” e “Professor”.
* Scelta di “raggruppare” gli effetti delle carte personaggio in sottogruppi legati da aspetti comuni mediante interfacce da cui gli effetti ereditano.

# Lati negativi

* Molti metodi inseriti nel Model (ovvero quelli che vanno a modificare direttamente lo stato attuale della partita), sarebbe stato più opportuno inserirli successivamente quando verrà sviluppato nel controller.
* Classe “Game” poco modulare e quindi abbastanza confusionaria. Potrebbe essere scomposta in più classi (legate da composizione): ad esempio una classe “Turn” e una classe “Round”.
* Tutti gli attribuiti sono Private, e tutte le classi Public.
* Nessun utilizzo di design pattern (ad esempio può essere implementato il design pattern singleton per alcune classi come “MotherNature”).

# Confronto tra le architetture

* Aggiunta della classe “Pawn” come generalizzazione di “Student” e “Professor”