Peer-Review 1: UML

Nicolò D’Arpa, Alessandro Costantini, Zarlene Justrem De Mesa

Gruppo 50

Valutazione del diagramma UML delle classi del gruppo 23.

# Lati positivi

* I nomi dei metodi e degli attributi sono chiari ed espliciti;
* C’è un buon utilizzo delle interfacce;
* La gestione degli effetti delle carte speciali;
* La gestione delle strategie del calcolo per l’ influenza;
* Le modalità di tracciamento del giocatore durante tutta la partita, ad esempio è sempre chiaro alla classe “Game” qual è il giocatore corrente;
* Utilizzo delle hashmap per gestire vari aspetti del gioco come i mazzi o le carte.

# Lati negativi

* Non si capisce come vengono unite le isole;
* Non è chiaro come un giocatore possa giocare una carta speciale;
* La classe “Pawn” non è collegata a niente e non è chiaro il metodo “removeColor”;
* Non è chiaro come vengono gestite le classi “Entrance”, “Hall” e “ProfTable”;

# Confronto tra le architetture

Uno dei punti di forza del gruppo AM23 è sicuramente il modo con cui sono riusciti a gestire le carte speciali e inoltre anche come hanno tenuto conto dell’ assegnamento dei professori a ciascun giocatore. Sicuramente ci impegneremo a migliorare questi aspetti anche nella nostra architettura, prendendo spunto dalla loro idea architetturale.