

# Peer-Review 1: UML

Jonathan Sciarrabba, Alessandro Sironi, Nicolò Zambon  
Gruppo GC-27

30 marzo 2022

Valutazione del diagramma UML delle classi del gruppo GC-37.

## 1 Lati positivi

- La struttura generale dell’implementazione è ben sviluppata e rispetta i criteri del pattern *Model View Controller*.
- L’utilizzo di *DominanceDecorator* è una buona soluzione per il calcolo dell’influenza sull’isola in base alla *CharacterCard*.

## 2 Lati negativi

- Per una migliore leggibilità dello schema UML sarebbe idoneo aggiungere la direzionalità delle frecce.
- Per quanto riguarda l’implementazione della classe *CharacterCard*, riteniamo che ci siano alternative migliori per istanziare le sottoclassi. Ad esempio, potrebbe essere utile raggruppare le carte secondo caratteristiche comuni per generalizzare il codice. A tal fine potrebbe essere utile adottare un *Factory Method* pattern.

Dall’UML non si comprende come vengano gestiti gli effetti delle varie *CharacterCard* salvo la *Dominance*.

- L’utilizzo della classe *Towers* potrebbe complicare la gestione del movimento delle torri sul tavolo da gioco.

### 3 Confronto tra le architetture

Lo schema ricevuto è molto simile a quello realizzato dal nostro gruppo. Entrambe le architetture presentano la stessa struttura di base. Terremo in considerazione la possibilità di utilizzare anche nel nostro progetto il *Decorator* pattern.