

Peer-Review 1: UML

Adrian Pacheco, Diletta Screpis, Alfonso Shytani, Lorenzo Vaninetti

Gruppo GC 13

Valutazione del diagramma UML delle classi del gruppo GC 03.

Lati positivi

- Struttura UML coerente con quanto presentato nella descrizione del progetto e completa delle classi in grado di coprire interamente il funzionamento del gioco; ottima attenzione ai dettagli e diagramma UML ben leggibile e chiaro.
- Utilizzo efficace dell'astrazione per implementare la classe CommonGoal seguendo il principio di estensibilità del software.
- Interessante la soluzione utilizzata per gestire correttamente la funzionalità avanzata Chat. La classe Message con i relativi attributi rappresenta un'ottima trovata che alleggerirà il lavoro nelle fasi più avanzate del progetto.
- Sicuramente merita attenzione particolare la classe GoalTile che, stando all'uso che ne viene fatto (indicato nella descrizione allegata al diagramma UML), permette di gestire in modo pratico l'accumulo di punti da parte dei giocatori.

Lati negativi

- Mancanza di alcuni metodi che permettano di manipolare attributi privati fondamentali. Un esempio potrebbe essere quello dei metodi per gestire il nickname dei giocatori: si presuppone che quest'ultimo sia fornito dal client e che dunque si renda necessario predisporre dei metodi per poter modificare o aggiornare il valore in un secondo momento.
- Andrebbe gestito tramite dei booleani il raggiungimento di un CommonGoal da parte di un giocatore. Così facendo diventerebbe più semplice l'assegnamento del giusto punteggio ad ogni giocatore a seconda del momento in cui il CommonGoal viene completato (è il primo a completarlo, il secondo, etc.) e aumenterebbe l'efficacia nell'impedire che uno stesso giocatore completi lo stesso obiettivo più volte.
- A seguito di un suggerimento ricevuto da uno dei responsabili di laboratorio, ci sentiamo di consigliare di inserire le implementazioni dei metodi PatternGoal nel controller. Questo perché sono metodi che gestiscono la logica delle regole di gioco e non si occupano invece di pura logica di dati che deve invece trovarsi nel model.

Confronto tra le architetture

- Dal confronto tra le due architetture è emerso che molti dei punti di forza del diagramma UML del gruppo GC 03 sono frutto di scelte implementative che, seppur con qualche piccola differenza, si possono ritrovare anche nel nostro diagramma.
- Ha destato in noi particolare interesse, come già sottolineato in precedenza, il ragionamento finalizzato alla gestione della messaggistica via chat. Sicuramente ne trarremo ispirazione perché si tratta di una scelta al contempo semplice ma di grande efficacia.
- Da sottolineare invece alcune discrepanze soprattutto riguardanti l'approccio alla classe CommonGoal: abbiamo mosso alcune critiche su aspetti marginali che a noi sembravano poter essere migliorati; tuttavia, avendo operato scelte strutturali differenti, non abbiamo sufficienti elementi per sconsigliare né consigliare la soluzione adottata dal gruppo GC 03.