

Peer-Review 1: UML

Francesca Rosa Diz, Nicolo' Gandini, Tommaso Baroni, Younes Bamhaoud

Gruppo AM16

Valutazione del diagramma UML delle classi del gruppo 25.

Lati positivi

Lo schema è chiaro e di facile lettura. È ben modularizzato e segue le regole per costruire i diagrammi UML. Il Controller è realizzato in modo esaustivo e ci sembra che venga prestata attenzione ai possibili casi che potrebbero generare problemi. È valida l'idea di sfruttare una classe astratta e l'ereditarietà per la Board, in modo da averne una per ogni possibile numero di giocatori senza doverne istanziare ogni volta una diversa. Il raggruppamento delle carte comuni e l'istanziamento di una superclasse astratta sono una buona scelta per evitare di avere 12 sottoclassi.

Lati negativi

Si potrebbe avere un file json per i PersonalGoal per evitare l'enumerazione.

Inoltre, potrebbe tornare utile l'utilizzo del factory pattern per la Board.

Infine, alcuni metodi sembrano ripetersi uguali in classi diverse e, quindi, sembrano chiamarsi a cascata; ciò potrebbe essere semplificato tramite l'utilizzo di metodi getter.

Confronto tra le architetture

La modularità e la gestione del controller, oltre alla gestione dei casi "critici", sono di sicuro i punti di forza dell'UML del gruppo revisionato, insieme alla leggibilità del diagramma; mentre il nostro UML ha delle carenze per casi considerati e sviluppo del controller e sotto certi punti di vista non rispetta i paradigmi della programmazione object oriented. Inoltre, potrebbe risultare non facilmente leggibile e non prevede le funzionalità aggiuntive (aspetto preso in considerazione, invece, dal gruppo revisionato).

Prenderemo di sicuro spunto per la realizzazione del controller, modificheremo i nomi delle classi in modo da avere nomi significativi e gestiremo la Board in un modo diverso.