Peer-Review 2: Socket

Alessandro Calvi, Mario Cela, Alberto Ceresoli

Gruppo AM05

Valutazione del diagramma UML delle classi del gruppo AM35.

# Lati positivi

* La scelta di usare una interfaccia message per implementare i messaggi da scambiare
* La gestione delle disconnessioni dei client dal server attraverso un TimeOut

# Lati negativi

* Errore nella attesa turno: non si può giocare una carta personaggio durante il turno di altri giocatori
* Non viene chiesto se si vuole giocare una CC subito prima di muovere MN
* Nel sequence diagram non è stato rappresentato un messaggio per la selezione della tessera nuvola
* Chiedere continuamente se si vuole giocare una carta personaggio (il server si aspetta una risposta che può non arrivare, oppure il server continua a mandare richieste di giocare una carta personaggio anche se non necessarie). Consigliamo l’uso di un comando apposito inviato dal client che porterà il server ad attivare la carta personaggio.
* Durante il turno di un altro player i player in attesa non vengono notificati dei cambiamenti avvenuti

# Confronto tra le architetture

Implementeremo anche noi un TimeOut per la gestione delle disconnessioni lato client.