

Peer-Review 2: SEQUENCE DIAGRAM

Conti Alessandro, De Introna Federico, Di Lorenzo Flavio, Di Paola Antonio
Gruppo 06

Valutazione del diagramma UML delle classi del gruppo 15.

Lati positivi

- Utilizzo di file .json per inviare messaggi tra server e client perché hanno un formato predefinito.
- Utilizzo dell'ID per definire la sessione del client.

Lati negativi

- Sequence diagram con spiegazioni poco chiare.
- Da quanto riusciamo a capire, sembra che un client possa “rubare” l'identità ad un altro giocatore, cioè dopo che si sono disconnessi tutti i giocatori e vogliono riconnettersi alla stessa sembra che possano scegliere chi vogliono essere (il giocatore A, quando si riconnette può, se lo vuole, scegliere di essere giocatore B o C).
- Non abbiamo capito come si invia l'ordine delle tessere selezionate dal giocatore.

Confronto tra le architetture

Il maggior punto di forza di questo Sequence Diagram è l'utilizzo dei file .json, per scambiarsi i messaggi, senza bisogno di pensare a un nuovo formato.

Una modifica sensata, secondo noi, sarebbe quella di fare in modo che quando un utente si ricollega, dopo una disconnessione, non gli venga chiesto l'ID ma l'username.