

# Peer-Review 2: Networking

Andrea Torti, Diego Viganò, Cristiano Valtolina, Fabio Vokkri  
Gruppo GC33

5 maggio 2023

Valutazione della parte di Networking del progetto del gruppo GC23.

## 1 Lati positivi

Riteniamo innanzitutto molto valido l'uso di comandi testuali all'interno della TUI costruiti anteposendo una slash alla stringa di input.

Inoltre riteniamo, nonostante non siano espressamente richieste all'interno delle specifiche di progetto, il cambio nickname, la creazione di lobby personalizzate e l'accesso a lobby specifiche su indicazione del client, funzionalità utili al fine dell'utilizzo dell'applicazione e pensate in maniera semplice ed efficace.

## 2 Lati negativi

Siccome il gioco non è a tempo, riteniamo sia ridondante chiedere che venga avviata la partita da un client: la partita può iniziare immediatamente appena l'ultimo client entra nella lobby.

Le informazioni sulla mossa possono essere condensate in un solo messaggio: semplificherebbe anche il controller e ne ridurrebbe il numero di metodi. Questo implica che i controlli sulla validità della stessa vengano eseguiti anche a lato client.

Nel diagramma UML della parte server, non notiamo la presenza di metodi `run()`: non è chiaro quindi quali classi siano runnable.

Non è chiaro dall'UML del network dove vengano stoccate le informazioni nei messaggi, nonostante ci venga detto nel documento riassuntivo che si trovano all'interno di essi, che sono oggetti serializzabili.

Essendoci delle update ma non essendoci delle notify non è chiaro se sia stato usato il pattern listener e quindi quali classi siano eventualmente osservabili.

### **3 Confronto tra le architetture**

L'altro gruppo sembra avere le idee più chiare e aver prodotto documentazione più chiara per quanto riguarda le fasi di registrazione, ingresso in una lobby e impostazione dell'username da parte dei giocatori, mentre noi ci siamo concentrati di più sul flusso di gioco principale. Troviamo l'idea di anteporre uno slash ai comandi da inviare al server, già vista in altri popolari videogiochi, molto buona, tanto da volerla in qualche modo imitare. Potrebbe essere utile a inviare in maniera asincrona messaggi in chat tramite TUI, durante il turno di altri giocatori. Ci asteniamo sul commentare la parte RMI, in quanto dobbiamo ancora implementarla nel nostro progetto.