Peer-Review 2: NETWORK

Scrivano, Vercelloni, Sartini, Pavesi

Gruppo 31

Valutazione del diagramma UML MVC-Network del gruppo <41>.

# Lati positivi

* La chiarezza con cui il diagramma è stato illustrato, questo evince una conoscenza completa dell’argomento (programmazione di rete).
* Il welcome server, scelta implementativa interessante.
* I messaggi di ack, intuizione che rende più solida e intuitiva la connessione Client-Server.
* L’astrazione del Client e Server che migliora la generalizzazione tra le parti.

# Lati negativi

* La mancanza di metodi nella classe astratta “NetworkMessage” non l’abbiamo capita, le classi figlie hanno entrambe il metodo “execute”, poteva essere inserita nella classe astratta.
* Passare un Controller come parametro del metodo “execute” ci sembra una mossa implementativa azzardata e che potrebbe causare errori.
* La gestione della View potrebbe essere più generale, gestendo lato client, senza passare questo come parametro.
* La mancanza della strutturazione di RMI all’interno del modello.

# Confronto tra le architetture

Le differenze all’interno delle due architetture sono da ritrovarsi principalmente nel modo in cui il Server notifica il client della modifica e dell’aggiornamento. Dal nostro lato, l’implementazione dei messaggi è molto più leggera e tutto quello che riguarda il Game (Controller, Model) non è visibile lato client.

Per il resto dell’architettura non si notano particolari differenze.