

Peer-Review 2: Sequence diagrams

Chiara Auriemma, Giacomo Ballabio

Francesco Benelle, Alberto Cavallotti

Gruppo AM04

Valutazione dei sequence diagrams del gruppo AM13.

Lati positivi

LOGIN:

il sequence diagram relativo al login è strutturato molto bene.

TURN:

I controlli per verificare la validità delle mosse dell'utente lato server sono una buona idea, che rende solido il progetto.

Sono buoni anche i controlli relativi alla fine della partita (si presuppone che sia garantito che il numero di turni effettuati per ogni giocatore durante la partita sia lo stesso).

Lati negativi

Non capiamo la necessità di esplicitare metodi che agiscono lato server e che non necessitano comunicazione con il client.

GAME START:

Il sequence diagram risulta valido nel caso in cui non si voglia implementare il multipartita. Però, dal file di spiegazione, si evince la volontà di implementarlo. Si consiglia, dunque, di rivedere questa parte tenendo in considerazione ciò.

Inoltre, mancano informazioni su come la partita venga creata o come un giocatore possa connettersi ad una partita già esistente.

TURN:

Non è una buona idea gestire dinamiche della partita come il metodo rearrange lato client, sarebbe buona prassi gestirlo lato server per evitare incongruenze.

Confronto tra i diagrammi

La parte di Login è molto simile alla nostra come idea.

Per quanto riguarda il sequence diagram di Turn, invece, la struttura è molto diversa. Il gruppo AM13 ha scelto di inserire in un unico messaggio tutte le informazioni relative alle scelte dell'utente durante il turno, noi, invece, abbiamo diversi messaggi che vengono scambiati (e per ognuno di essi vengono svolti dei controlli lato server): uno relativo al numero di tessere che si vogliono prendere, un altro per l'ordine e così via.