

SEQUENCE DIAGRAM
PEER REVIEW IS23-AM45
Reviewer: AM36

INDICE

Introduzione.....	2
1 Analisi tecnica	2
1.1 Establish connection	2
1.2 Client makes move	2
1.3 Not-graceful disconnection by client management.....	2
1.4 Graceful disconnection by client management	2
2 Conclusioni.....	3

Introduzione

Il sequence diagram così analizzato risulta essere abbastanza esaustivo ma con alcune piccole imperfezioni o lacune. Purtroppo non conoscendo le vostre eventuali funzionalità aggiuntive la nostra analisi si basa su ciò che possiamo dedurre.

1 Analisi tecnica

I diagram risultano sufficienti per descrivere al completo tutte le interazioni possibili tra client e server. Una piccola imperfezione che riguarda la maggior parte dei diagram è puramente a livello grafico infatti alcuni collegamenti tra client server non risultano in partenza o in arrivo durante l'attività dell'uno o dell'altro.

1.1 Establish connection

Il botta risposta tra server e client è corretto, mancando l'implementazione della parte di diagram della funzione already in use non possiamo assicurarvi la correttezza di quest'ultimo ma da come è descritto nel caso di un eventuale scelta della funzionalità aggiuntiva di persistenza o resilienza potrebbero fuoriuscire dei conflitti nel eventualità in cui un client che si è disconnesso vuole provare a rientrare in una partita già iniziata. Nel caso invece in cui abbiate già considerato non ci sono criticità da correggere.

1.2 Client makes move

Giusta l'idea in cui il client viene avvisato quando è il suo turno e che riceva un messaggio di errore nel caso non sia il suo turno, allo stesso tempo però non capiamo se il server rimane in attesa di una risposta (con un while) oppure se è reattivo come detto dal professore nelle varie review; se questo secondo caso è il vostro, il diagram è corretto. Tutti i casi di errori descritti sono esaustivi e comprensibili.

1.3 Not-graceful disconnection by client management.

Il diagram in questione è ottimo per controllare se un client è ancora online molto utile perché in ogni momento della partita si può scoprire se un qualsiasi giocatore si è disconnesso e in caso adeguarsi per saltare il suo turno.

1.4 Graceful disconnection by client management

Giusta l'idea del server di attendere la disconnection received prima di chiudere la connessione, un solo errore forse di svista a livello sintattico, nel momento in cui il client manda il messaggio di exit e quindi vuole disconnettersi, non viene chiuso il socket ma solo in canale di comunicazione tra quel client e il server, altrimenti in caso di altri client connessi questi verrebbero automaticamente disconnessi.

2 Conclusioni

La comunicazione funziona e scandisce a pieno tutti gli aspetti essenziali. Purtroppo non avendo informazioni sufficienti speriamo che il vostro server sia reattivo e non contenga cicli o attese in cui un eventuale client potrebbe rimanere bloccati e rischiare di bloccare l'intero gioco. Inoltre non essendo troppo specifico il diagram sulla moves del client speriamo che questo oltre a dire se la pick delle tessere è corretta o meno riaggiorni sia la board che la shelf per la visione di tutti gli altri giocatori con una NotifyAll.