

Peer-Review 2: Network UML

Alessandro Pugnaghi, Gianluca Ruzzi, Christian Rossi, Kirolos Sharoubim

Gruppo GC21

Valutazione del diagramma UML delle classi del gruppo GC11.

Lati positivi

L'UML della rete non presenta particolari punti critici in quanto sia la connessione tramite RMI che quella tramite socket vengono gestite nel migliore dei modi utilizzando uno strategy pattern. L'idea di dividere in due pattern MVC, uno che gestisce la fase di creazione della partita e uno che gestisce lo svolgimento della stessa, è un'ottima idea che semplifica la gestione che è differente nelle due fasi. I sequence diagram sono ben strutturati e dovrebbero semplificare tutta la gestione della partita e della fase iniziale.

Lati negativi

L'unico dubbio che ci è sorto è sulla gestione di una partita con i client che utilizzano due tecnologie differenti. Se ogni partita permette l'utilizzo di un solo tipo di connessione è da sistemare per seguire le specifiche di progetto. Non sono stati riscontrati altri problemi particolari.

Confronto tra le architetture

La struttura generale dell'UML è abbastanza simile a quella implementata da noi. L'unica differenza nell'UML riguarda l'assenza degli handler per il server (che abbiamo integrato in altre classi) e la presenza di un WelcomeServer per gestire le nuove connessioni.