

Peer-Review 2: Networking

Alessio Spineto, Nicolás Solbiati, Alessandra Romano, Clara Spezzi
G39

5 maggio 2023

Valutazione del diagramma UML delle classi del gruppo G29.

1 Lati positivi

Ottimo l'utilizzo di un'enumerazione per creare messaggi standard, rende lo sviluppo dell'applicazione (soprattutto quando viene sviluppata da più persone) molto più pratico e semplice

Per rendere più facile il debug è stato positivo implementare una TUI contemporaneamente al networking

Positivo sicuramente l'implementazione di un singolo controller sia per RMI che per Socket in modo da condividere più facilmente le risorse

2 Lati negativi

Un grosso problema che è stato riscontrato nell'UML è l'assenza di una classe Serializable "ModelView", data l'assenza della classe è reso molto complicato update-are i client, quando basterebbe notificare il cambiamento del model e passare tramite serializable la ModelView come illustrato ad esercitazione

Un'altra scelta secondo noi non proprio errata, ma spiacevole è la scelta a priori della grandezza della lobby tramite numberOfPlayerNeeded(), inoltre sarebbe meglio lasciar gestire al server il numero di player nella lobby anziché passarlo come parametro in un metodo che aggiunge un giocatore (addNewPlayer(nickname, numOfPlayers))

Scelta un po' opinabile non restituire subito al client il rifiuto o l'accettazione del nickname

3 Confronto tra le architetture

Sicuramente implementeremo anche noi l'enumerazione dei messaggi e abbandonando l'implementazione utilizzando solo string