Peer-Review 2: Protocollo Di Rete

Apollonio Marco, Bossi Giacomo, Alberto Bertazza, Luigi Biasi

Gruppo AM18

Valutazione del sequence diagram del protocollo di rete del gruppo AM27.

# Lati positivi

Protocollo ben strutturato, supponiamo con la presenza di un numero di messaggi inferiore al nostro essendo che uniscono alcune mosse del giocatore.

Buon utilizzo delle tecniche messe a disposizione dal paradigma Object Oriented.

# Lati negativi

Da come abbiamo interpretato il documento ricevuto, il comportamento del protocollo RMI sarà molto simile a quello dei socket, in cui verranno semplicemente inviati e ricevuti dei messaggi, e successivamente verranno eseguite le specifiche funzionalità.

Sempre guardando i sequence diagram, notiamo una mancanza di eventuali messaggi di errore nel caso in cui il client esegue qualcosa di sbagliato.

# Confronto tra le architetture

Confrontando i sequence diagram, la logica di comunicazione è molto simile alla nostra, l’unica differenza è la classe GamesManager, che a differenza nostra all’arrivo di un messaggio deve prima distinguere tra quale delle partite è richiesta l’interazione. Per noi questa logica di funzionamento è diretta tra la VirtualView e il Controller della singola partita, in quanto la VirtualView è già legata al Controller.

I COLORI