

Peer-Review 2: UML + NETWORK

Paolino, Paratici, Pessi

Gruppo GC24

Valutazione del diagramma UML delle classi del gruppo GC34.

In generale l'UML risulta completo e dimostra consapevolezza dell'utilizzo dei pattern. L'introduzione dei listener permette in caso di modifiche del gioco malleabilità, in quanto possono essere associati a nuove classi (o a quelle esistenti) listener specifici per gli eventi che devono gestirle.

La struttura dei messaggi con header + payload risulta molto semplice ed efficace per lo scambio di diversi tipi di messaggi.

I protocolli sembrano completi e ben strutturati con messaggi specifici per ogni situazione. Interessante è l'utilizzo degli ack/nack per informare l'utente del corretto o errato invio di azioni/scelte.

L'utilizzo di ping per verificare che la connessione tra client e server non sia stata persa ci sembra una soluzione molto buona.

Interessante è la possibilità lasciata al player di scegliere la lobby a cui unirsi o di crearne una nuova.

Nel complesso non ci sono particolari lati negativi, una possibile complicazione nell'implementazione della struttura dei ping è il ritardo nella comunicazione tra Client e Server che potrebbe notificare una falsa disconnessione.

Confronto tra le architetture

Tra i punti di forza, nella parte di rete, spiccano i protocolli per lo scambio di messaggi che risultano specifici per ogni situazione e ben formati e la struttura dei messaggi. La struttura Client-Server a confronto con la nostra risulta molto simile tranne per la gestione della lobby, dove nel nostro caso non vi è una classe specifica ma un metodo.

Prenderemo sicuramente spunto dall'implementazione dei messaggi in quanto la struttura permette molta elasticità.