

Peer-Review 2: Network

Davide Tenedini, Tommaso Sprocati, Federico Toschi
Gruppo 17

9 maggio 2022

Valutazione del protocollo di comunicazione del gruppo 27.

1 Lati positivi

- Buona architettura di comunicazione

2 Lati negativi

- Nomi poco significativi nel sequence diagram, manca la corrispondenza dei metodi tra sequence diagram ed UML
- Nomenclatura poco chiara di classi/metodi
- I messaggi (sia in ingresso che in uscita) usano tutti parametri generici (Object), che implica l'utilizzo di casting

3 Confronto tra le architetture

- Utilizzo di una singola VirtualView per partita, mentre la nostra architettura associa ad ogni giocatore la sua VirtualView (Per permettere disconnessioni e riconnessioni)
- Il Gruppo 27 non utilizza un pattern per i comandi (messaggi), mentre noi li abbiamo implementati seguendo il Command pattern.
- Utilizzate meno eccezioni e più generiche