

# Peer-Review 2: UML

Andrea Bricchi, Eliahu Itamar Cohen, Simone Controguerra, Giovanni Di Lorenzo

Gruppo AM23

Valutazione del protocollo di connessione del gruppo AM32.

## Lati positivi

In linea generale, ci vengono presentati dei buoni sequence diagram in grado di trattare i diversi scenari e situazioni possibili. Lo scambio di messaggi tra client e server è molto chiaro ed intuibile.

Abbiamo ritenuto valido che vengano considerati nel dettaglio i casi di disconnessione, andando a semplificare l'eventuale implementazione della funzionalità avanzata riguardo la resilienza alle disconnessioni ed anche alla persistenza, data la possibilità di ricaricare una partita salvata.

Altrettanta valida la logica dietro la determinazione della disconnessione lato client attraverso il sistema dei ping falliti consecutivamente.

## Lati negativi

Il protocollo non presenta aspetti negativi sostanziali. Riteniamo che possa risultare utile, per facilitarne l'implementazione, strutturare più nel dettaglio lo schema relativo allo scambio di messaggi tra server e client riguardo le azioni svolte durante la partita. Sugeriamo quindi di considerare le singole azioni più nel loro caso specifico, piuttosto che generalizzarle.

Non ci convince molto l'idea di far terminare la partita a tutti in caso di disconnessione da parte di un solo client, poiché potrebbe riconnettersi. Sugeriamo piuttosto l'utilizzo di timer entro il quale il giocatore può ancora riconnettersi, dopo il quale il suo turno viene passato e ignorato finché non rientra in partita.

Inoltre, abbiamo notato che manca la richiesta al singolo client riguardo il tipo di connessione che vuole utilizzare.

## Confronto tra le architetture

Le architetture a confronto sono molto simili. Nel nostro protocollo abbiamo previsto come richieste iniziali il tipo di interfaccia e di connessione che si vuole utilizzare. Successivamente, viene chiesto al client se è desiderato creare o partecipare ad una partita, richiedendo il nickname nella richiesta stessa, facilitandone il controllo.

Tuttavia, non abbiamo implementato, almeno temporaneamente, nessuna funzionalità riguardo il salvataggio e il recupero della partita.

Come suggerito già sopra, ci siamo focalizzati sul descrivere ogni scenario possibile nel minimo dettaglio aiutandoci così a figurare meglio come implementare il protocollo nella nostra applicazione.