

# Peer-Review 2: Sequence diagram

Adriana Vella, Mark Sorin Mardare, Carlo Leopoldo Reinotti  
Gruppo 61

10 maggio 2022

Valutazione del sequence diagram del gruppo 60.

## 1 Lati positivi

- E' presente lo scenario che garantisce la resilienza alle disconnessioni.
- Nello scenario 3 la logica dei messaggi è presentata come indipendente dalla logica di gioco: lo scenario illustra la struttura generale su cui si basano tutti i messaggi più specifici.
- E' stata presentata la procedura di connessione TCP.

## 2 Lati negativi

- Manca una spiegazione dell'architettura scelta. Sarebbe stato utile inserire uno schema che la presenti.
- Andrebbe specificata meglio la connessione di più Client allo stesso Server.
- Il secondo scenario potrebbe impiegare un numero eccessivo di classi. Da ciò ne risulta che lo scenario non è di facile comprensione.

### 3 Confronto tra le architetture

Entrambi i gruppi utilizzano il modello con Virtual View, tuttavia, il nostro gruppo è rimasto più generale esplicitando gli scenari dati dalla logica di gioco spiegando come e quando questi vanno a interagire con la connessione fra Client e Server. Di contro, il gruppo esaminato è stato più rigoroso nella struttura della network, approfondendo la sequenza delle connessioni ed esplicitando la logica dei messaggi come indipendente dalla logica di gioco. Questo pensiamo che renda la rete più flessibile, alleggerendo Virtual View e Network Handler ma appesantendo View e Controller.