

# Peer-Review 2: Networking

Andri Salillari, Fabio Sabbion, Lorenzo Torsani, Luca Pagano

Gruppo 09

Valutazione del diagramma UML delle classi del gruppo 19

## Lati positivi

L'utilizzo delle interfacce per astrarre la logica di implementazione del client e del server è molto comoda per l'estendibilità del codice e per il testing. La classe HUB per tenere in un singolo oggetto model, controller e client è piuttosto comoda avendo tutto in un singolo punto del codice.

## Lati negativi

L'utilizzo della ConnectionType non è adatto al paradigma OOP. Si potrebbero utilizzare le interfacce Client e Server direttamente in modo che il resto del codice, in particolare l'HUB, non si accorga della differenza.

Non è chiaro a cosa serva l'Handler.

## Confronto tra le architetture

A parte l'utilizzo delle interfacce client e server le architetture sono relativamente diverse, anche noi abbiamo un Hub (da noi chiamato Lobby) che gestisce i game, da noi la Lobby gestisce più game in contemporanea e indirizza i vari client ai loro game di riferimento.