**Lati positivi**

La presentazione è sicuramente ben curata, l’utilizzo di capitoli facilita particolarmente la comprensione di tutte le fasi di gioco a prima vista.

Inoltre ogni sequence diagram è molto chiaro e facile da interpretare, i messaggi scambiati sono auto esplicativi e rappresentano un flow di gioco ben strutturato e robusto (resistente a problemi di disconnessione e/o errori lato client individuabili dal server).

Da notare come i messaggi di errore che vengono scambiati sono specificati in maniera molto dettagliata, relativamente sia a cosa contengono come informazione, sia a quando vengono scambiati.

**Lati negativi**

Relativamente a possibili lati negativi, a prima vista non sembrano essere presenti particolari mancanze relative a sequenze di gioco / possibili errori di logica lato server non gestiti.

Anche dopo un’attenta analisi non abbiamo trovato problemi, si potrebbe magari aprire una discussione su piccole scelte di design (ad esempio, perché una volta finito il turno il server chiama una updateShelfie() solo sul giocatore che ha fatto la mossa e non in broadcast? Visto che quando io gioco fisicamente ho la possibilità di vedere tutte le librerie e come vengono aggiornate in tempo reale) però anche esse se contestualizzate sono sicuramente accettabili.

Dunque complessivamente il sequence digram del gruppo AM17 ci sembra ben fatto, ricco e completo, non lascia nulla di implicito mostrando accuratamente ogni fase della comunicazione tra client e server.