

Peer-Review 2: sequence diagram

Simone Corbo, Valeria De Gennaro,
Matteo Delton, Beatrice Di Raimondo Metallo
Gruppo AM13

8 maggio 2023

Valutazione dei sequence diagram del gruppo AM22.

1 Lati positivi

Abbiamo apprezzato la divisione della mossa del giocatore in due funzioni, `pick` e `insert`, e che venga sempre chiesto al giocatore se vuole unirsi ad una partita esistente o diventare host di una nuova partita (senza quindi essere forzato ad entrare in una partita esistente).

La parte relativa ai turni è trattata in maniera esplicativa e corretta e somiglia all'implementazione da noi realizzata.

Le interazioni risultano nel complesso coerenti e ben strutturate.

2 Lati negativi

Abbiamo notato che nel sequence diagram relativo al login non viene chiesto al giocatore se si tratta o no della sua prima partita: viene così a mancare l'applicazione della regola secondo la quale, in caso di prima partita, bisogna fare uso di un solo obiettivo comune invece che due.

Inoltre, se un giocatore ha detto di volersi unire ad una partita ma non ci sono partite già esistenti viene disconnesso: crediamo che sarebbe opportuno farlo presente al giocatore e chiedergli se preferisce invece creare lui stesso una nuova partita.

3 Confronto tra le architetture

Le nostre architetture gestiscono la connessione in modo simile, mediante un approccio leggermente diverso dovuto probabilmente alla scelta di diverse funzionalità aggiuntive. I messaggi scambiati, salvo quanto evidenziato nelle parti precedenti, sono sostanzialmente gli stessi e in entrambi i casi ciò che arriva dal client viene controllato dal server.