

Peer-Review 2: Sequence Diagram

Marco Alfano, Divine Boimah, Arianna Boisseau, Andrea Cerutti
Gruppo AM25

Valutazione del protocollo di comunicazione del gruppo AM34.

1 Lati positivi

Leggendo la sintesi del protocollo di comunicazione del gruppo AM34 abbiamo apprezzato l'utilizzo dei messaggi JSON per la comunicazione tra Client e Server. In più l'utilizzo di Serializer e Deserializer facilita la leggibilità e la comprensione generale del contenuto del messaggio rispetto all'utilizzo di `Object.serialize()`.

2 Lati negativi

Uno dei lati negativi che abbiamo riscontrato consiste nella disconnessione forzata alla fine di ogni partita. Potrebbe essere migliorato aggiungendo una richiesta al client, oppure un timeout prima della disconnessione. In alternativa è possibile rimuovere completamente la disconnessione automatica, nonostante la sua implementazione non comporti effettivamente un problema per lo svolgimento complessivo del gioco.

3 Confronto tra le architetture

Confrontando le nostre scelte con il vostro protocollo abbiamo notato delle differenze nell'implementazione della comunicazione sia attraverso socket che rmi. Noi abbiamo preferito mantenere i due protocolli il più possibile simili, mentre nel vostro caso i due protocolli sono stati sviluppati singolarmente e quindi mostrano evidenti differenze. Questa non è necessariamente una scelta

negativa, in quanto le implementazioni risultano comunque valide. Tenendo separati i due protocolli sarà necessario gestire in modo diverso i messaggi e questo aumenterà la complessità del codice sia lato client che lato server.