

# Peer-Review 2: Sequence Diagram

Alberti, Capodanno, Duina, Dussin  
Gruppo AM-45

8 maggio 2024

Valutazione dell'UML per il protocollo di comunicazione del gruppo AM-02.

## 1 Lati positivi

La struttura di rete individuata è adatta a supportare indistintamente l'utilizzo di Socket o RMI. Abbiamo trovato molto utile la scelta di rappresentare tutte le possibili risposte del server a seguito di una richiesta dalla parte del client. La scelta di basarsi sulla definizione di eventi(status del game) è molto utile per semplificare la gestione delle fasi di gioco ed evitare un numero eccessivo di messaggi scambiati tra il server e i vari client.

## 2 Lati negativi

- Dopo che il ClientA ha invocato il metodo drawCardFromResourceDeck(.) non è ben chiaro in caso di successo che messaggio ritorni il server.
- Non è molto chiaro quale sia il ruolo di VirtualViewUpdate in createGame(.),switchSide(.),etc. (potrebbe essere volutamente reso astratto per semplificare la stesura dell'UML ma sarebbe stato interessante vedere cosa il server ritornasse).
- Non vi è la presenza di un controllo periodico del server per verificare se sono avvenute disconnessioni da parte dei client.

### 3 Confronto tra le architetture

Il nostro gruppo ha preferito l'utilizzo di handler per gestire le comunicazioni tra il client e il server. Un'altra caratteristica distintiva è l'adozione di un approccio basato su oggetti serializzabili personalizzati per ogni tipo di evento nel contesto di gioco. Questa scelta consente una maggiore flessibilità e ottimizzazione delle comunicazioni rispetto all'uso di JSON per la trasmissione dei messaggi. Per il resto la scelta dei messaggi e la comunicazione risulta molto simile.