

# Peer-Review 2: UML

Avarino, Rigat, Schiavoni

Gruppo 18

Valutazione del diagramma UML delle classi del gruppo GC28.

## Lati positivi

- Buona suddivisione delle classi. L'UML grazie alla descrizione ci è risultato semplice da capire
- Ottima struttura Server-SocketClientConnection-Client, molto robusta e simile a quella che abbiamo implementato noi.
- Il protocollo di input-elaborazione-esecuzione della mossa è chiaro e ordinato. Crediamo che il modo in cui gameMessage lavora sia un'ottima soluzione per gestire le mosse di ogni giocatore/client.

## Lati negativi

- Mancano metodi di gestione connessioni nel server. È utile poter chiudere la connessione tra server e client anche in ottica di future implementazioni di funzionalità aggiuntive.
- Non abbiamo rilevato ulteriori lati negativi particolarmente rilevanti.

## Confronto tra le architetture

Nonostante il vostro Model differisca in molte cose da come lo abbiamo sviluppato noi, la struttura Client/Server è molto simile alla nostra.

Anche noi abbiamo pensato al metodo lobby per gestire le connessioni dei vari utenti a seconda della grandezza della partita.

A differenza vostra noi abbiamo creato una classe Observer che supponiamo abbia un funzionamento analogo al vostro ActionListener.

Il nostro metodo di gestione azione mossa è concettualmente simile anche se lo abbiamo implementato in maniera diversa. In ogni caso risultano entrambi molto funzionali.