Peer-Review 2: Sequence diagram

Corona Mattia, Grisanti Davide, Mori Tommaso, Spelta Francesco Giuseppe

Gruppo AM38

Valutazione del sequence diagram del gruppo AM47

**Lati positivi**

**THREAD:** il diagramma include già una divisione del diagramma tra client, server e LobbyThread, che esprime già un’idea su come suddividere i processi e, ad esempio, usare timer per l’inizio partita. Il tutto è spiegato molto nel dettaglio nelle prime due pagine del documento allegato.

**GSON:** già nel diagramma è indicato il formato utilizzato per la condivisione di informazioni tra il server e i client, anche in questo caso i particolari riguardanti questo scambio di informazioni si possono comprendere a pieno attraverso la spiegazione presente nella prima pagina del documento allegato.

**NOME DELLA LOBBY:** bella l’idea di usare un nome custom per le lobby, scelto dal creatore.

**Lati negativi**

**DIVISIONE MODEL-CONTROLLER:** non è chiara se presente nel diagramma, e visto il comportamento di molti comandi spiegati esaustivamente nel documento allegato, sembra che entrambi debbano essere presenti.

**METODI PRIVATI (forse?):** non è chiaro il significato delle frecce che partono e tornano sullo stesso componente: magari aggiungere dal lato server una divisione tra model e controller renderebbe il tutto molto più chiaro e definito, siccome alcune di queste frecce sembrano metodi privati, altri metodi chiamati sul model.

**CASE:** solo un appunto vista l’esaustiva chiarezza data nel documento allegato: il costrutto per esprimere un evento che potrebbe succedere (o no) solitamente è chiamato Optional.

**PARAMETRI:** sono abbastanza facilmente interpretabili, ma non vengono specificati i nomi esatti dei parametri e i loro tipi all’interno dei metodi chiamati

**ENDGAME:** è poco chiaro cosa succede esattamente quando scatta la fase di fine partita: nel documento allegato sono spiegate quasi completamente le regole (manca un trigger della fase: la fine dei mazzi), ma nel diagramma vengono date per scontate/mancano alcune cose: appena un giocatore arriva a 20 punti (o sono finiti i mazzi) tutti i giocatori che devono ancora giocare il proprio turno in quel “round” (se ce ne sono) non dovrebbero ricevere la notifica di “FinalTurn” siccome hanno ancora 2 turni da giocare

**Confronto tra i diagrammi**

**SIMILITUDINI**

Modalità di login.

Gestione dell’unicità dei nicknames a livello globale.

Le FA implementate sono le stesse che anche noi abbiamo scelto di implementare e sono gestite in modo similare.

**DIFFERENZE**

L’identificazione del nome di una lobby: noi abbiamo optato per un classico (e noioso) ID fornito dal server, mentre i nostri colleghi hanno avuto l’idea di dare al creatore della partita la scelta di un nome per essa.

Divisione Thread-Serve vs Controller-Model: noi non abbiamo inserito la divisione dei processi tramite thread all’interno del sequence diagram, mentre abbiamo esplicitato la suddivisione tra model e controller con i metodi chiamati sul controller che a loro volta utilizzano i metodi interni al model per modificare lo stato della partita.