

Peer-Review 2: Sequence Diagram

IS24AM14

- Matteo Delogu
- Vittorio Pio Remigio Cozzoli,
- Stefan Bogdanovic,
- Niccolo Francesco Basile

Valutazione del sequence diagram del gruppo [23].

Lati positivi

I sequence diagram presentati dal gruppo 23 risultano, in gran parte, formalmente corretti a meno di alcune dimenticanze. L'architettura esibita si dimostra come il riflesso di una forte comprensione delle logiche di rete e del modo in cui queste debbano interagire, oltre che essere implementate.

Le gestione delle varie "mosse" di gioco risulta grosso modo corretta, con una particolare nota di apprezzamento nei confronti della gerenza del controllo di eventuali mosse illegali, rendendole non accettabili; in particolare, è già possibile evincere questo aspetto all'esordio delle connessioni, dove si presta attenzione al fatto di non poter avere due medesimi nickname.

Risulta particolarmente encomiabile il livello di astrazione adottato per alcune logiche di rete, come ad esempio la possibilità di avere una classe ClientHandler che permetta giustappunto di astrarre il client stesso dalla tecnologia mediante cui è collegato, facendo sì che, all'atto delle connessioni, non vi sia una distinzione netta tra l'utilizzo di tecnologia RMI piuttosto che Socket.

L'infrastruttura mostrata si dimostra dunque particolarmente modulare, sufficientemente scalabile e con un ottimo grado di astrazione delle logiche di rete.

Lati negativi

Non è stata trovata traccia di implementazioni di funzioni aggiuntive come chat, multipartita e/o persistenza. Tuttavia, come già demarcato a conclusione delle note positive, la struttura particolarmente modulare e sufficientemente scalabile congegnata per l'architettura di rete potrà comunque permettere l'aggiunta di alcune funzionalità extra in un futuro senza compromettere l'intera ossatura del progetto inizialmente concepita.

Potrebbe risultare necessario spostare il controllo del numero massimo di giocatori sul server anziché averlo sul client, in quanto un client personalizzato potrebbe potenzialmente tracimare i meccanismi di funzionamento del controller, in particolare quelli pensati per non permettere di compiere determinate azioni al client.

Nei Sequence Diagram ricevuti non si evince in alcun modo come il server possa aggiornare la view del client.

Confronto tra le architetture

Non sono state riscontrate particolari difformità a livello di idee e/o di progettazione. Nonostante ciò, è stato oltremodo apprezzato il lavoro svolto dal gruppo 23 per la composizione complessiva dell'architettura di rete e verrà sicuramente mantenuto come un buon punto di riferimento con il quale poterci confrontare.