

Peer-Review 2: Sequence Diagrams

Mattia Colombo, Piervito Creanza, Simone Curci, Marco Febbo
IS24-AM02

6 maggio 2024

Valutazione dei Sequence Diagrams del gruppo IS24-AM11.

1 Lati positivi

- Nomi dei messaggi e delle richieste molto chiari e autoesplicativi.
- Ottima gestione dei corner-case per quanto riguarda la gestione degli errori.
- Controllo della disconnessione degli utenti gestito in maniera corretta.

2 Lati negativi

- **Dai diagrammi sembra che il team AM11 abbia optato per una architettura "thick-client", che costringe a duplicare molta logica di gioco sul client (soprattutto, ad esempio, la funzione di piazzamento della carta). Potrebbero inoltre verificarsi gravi problemi di disallineamento Server/Client, con due datasets non allineati.** Per esempio se la richiesta `placeCard()` dovesse andare a buon fine sul server, ma qualora non dovessimo ricevere la sua risposta, i dati presenti sul server sarebbero diversi da quelli su client. Questo problema è evidente nel `GameEnd`, ma anche in alcune fase del `GameLoop` e dell'`Initialization` (specie dopo la richiesta 22)
- Dai Sequence Diagrams non si capisce quali messaggi vengono mandati in broadcast e quali al singolo player.

2.1 Latenti negativi - Initialization

- **Separazione richieste:** si potrebbero unificare le richieste 1 e 7 nella stessa.
- La richiesta 8 non agisce sul **Model**. Se il **Controller** ha persistenza sul numero di giocatori della partita, questo potrebbe violare paradigma MVC.
- A partire dalla richiesta 23, **sembra che il paradigma Client-Server non sia stato rispettato: il Server non dovrebbe dover mandare così tante richieste al Client. Al contrario, sarebbe il Client a dover inviare le richieste.**
- Dalla richiesta 53 si evince che probabilmente non è possibile vedere le **table** degli altri giocatori, feature non strettamente necessaria per il gioco, ma ottima scelta a livello di UX.

3 Confronto tra le architetture

La nomenclatura delle classi del gruppo AM11 pare essere spesso più accurata della nostra, faremo un refactor di conseguenza.