

Peer-Review 2: Network

Matteo Poli, Matteo Palazzi, Lorenzo Pirola, Alessandro Rabbolini
Gruppo GC02

9 maggio 2024

Valutazione del protocollo di networking del gruppo GC49.

1 Lati positivi

1. Ottima la scelta di creare due classi distinte all'interno del Controller e relative interfacce per gestire al meglio creazione di match multipli, distinguendo metodi di gestione lobby e metodi legati al gameplay.
2. Ottimo il sistema di update all'interno del Client tramite apposita interfaccia.
3. Per quanto riguarda il lato Model, gran parte dei suggerimenti contenuti nella precedente review sono stati seguiti, migliorando notevolmente, a parer nostro, la realizzazione del progetto.

2 Lati negativi

1. Non viene riportata la denominazione dei protocolli di comunicazione socket.
2. Nella presentazione dello schema viene dichiarato il solo uso effettivo di RMI, salvo per poi descrivere anche un'implementazione con presenti socket.

3. Nello schema UML del network sono utilizzate impropriamente le frecce indicanti la derivazione in quanto pare che "ClientSkeleton" e "ServerStub" estendano due interfacce client e server rispettivamente, benchè si capisca sfruttino la tecnologia socket.
4. La descrizione RMI riporta il fatto che "ClientImpl" venga sfruttato come un thread; ciò è incorretto, in quanto la tecnologia RMI genera già thread relativi all'esecuzione dei comandi.
5. E' assente una descrizione della scelta implementativa riguardo il funzionamento sincrono del socket o asincrono di RMI.

3 Confronto tra le architetture

1. La prima differenza lampante è rappresentata dal numero di classi adibite a controller, presenti in numero di gran lunga maggiore all'interno del nostro progetto. Ciò è permesso dalla mancanza di implementazione di partite multiple.
2. Un'altra differenza è la gestione degli update. Mentre il gruppo reviewed sfrutta metodi per aggiornare i client, noi ci affidiamo ad un unico metodo che comunica i progressi del match.