

Peer Review 2: UML

Gruppo Revisionato 39: Piccoli, Ponzani, Piotti, Rodler
Gruppo Revisore 49: Pucci, Ruggieri, Santarossa, Sciarretta

Maggio 2024

1 Aspetti Positivi

- Differenziare i possibili stati di gioco in modo da distinguere le azioni consentite nelle varie fasi è una scelta corretta.
- Buono l'utilizzo di interfacce per l'implementazione della connessione RMI.

2 Aspetti Critici

- Esposizione UML e *Sequence Diagram*. Spiegazione poco chiara e mal presentata. In particolare non evidente il collegamento tra le classi ViewObservable e Observable, probabilmente utilizzato per l'implementazione del pattern observer.
- Non è chiaro come le classi StationMatrix, HandMatrix e Boardmatrix possano stampare i vari elementi: come viene notificato alla view lo stato aggiornato del gioco?
- Nell'UML sono presenti classi che al momento non vengono utilizzate. La classe VirtualUI non è chiaro che cosa implementi, per quanto riguarda invece la classe Message non si capisce quale sia la sua funzione.
- Manutenibilità: Se si dovessero applicare delle modifiche in fasi successive potrebbe essere necessario apportare modifiche significative.

3 Confronto tra architetture

- Le differenze tra i progetti dei due gruppi sono numerose. Le scelte progettuali risultano essere radicalmente differenti in quanto il nostro gruppo ha scelto di implementare le funzionalità aggiuntiva *partite multiple*, *Resilienza alle disconnessioni* e *chat*, che comporta una differente struttura del controller; vengono poi implementati entrambi i tipi di connessioni, sia RMI che Socket.