

# Peer-Review 2: Sequence Diagram

<Riccardo Corà>, <Marco Devecchi>, <Valeria Fasciana>

Gruppo <AM02>

Valutazione del sequence diagram del gruppo <AM32>.

## Lati positivi

Sono stati presi in considerazione gli stati più importanti del gioco, quali le fasi di setup del match, gestione in caso di disconnessione da parte di un giocatore, le due fasi di Planning e di Action, e la fine del gioco dopo la vincita di un giocatore.

I grafici sono lineari e intuitivi, le descrizioni molto chiare.

## Lati negativi

Nei sequence diagrams, è sempre il server a far partire le richieste per far prendere decisioni al client.

Sarebbe più opportuno se fosse il client a gestire le scelte usando l'interfaccia grafica, sfruttando il fatto che non esista il caso del malicious client, e questo faciliterebbe la gestione di possibili errori.

Un diagramma solo per Board Update potrebbe essere migliorabile facendo un update unico, perchè viene comunque mandato un messaggio di board update nel diagramma di ActionPhaseTurn.

Al diagramma di MoveMotherNature, l'errore "error mother nature position" non dovrebbe esserci, perché al player vengono mandati, tramite il messaggio "move mother nature request", i valori che possono essere scelti.

Nel caso sia preso in considerazione questo errore per fare un doppio controllo, viene comunque controllata solo madre natura e non viene fatto un double check su dove invece vengono spostati i giocatori.

Sarebbe più leggibile se "other client" venisse considerato in un broadcast, così da dover segnare un solo update.