

Prova Finale di Ingegneria del Software - A.A. 2022/23

Peer-review n. 2

Andrea Caravano Biagio Cancelliere Alessandro Cavallo Allegra Chiavacci

3 maggio 2023

Valutazione della specifica del protocollo di comunicazione del gruppo **AM43**

1 Lati positivi

- Durante la fase di gestione del turno, risulta molto efficiente la costruzione di un messaggio preposto al solo aggiornamento del modello, che è infatti compatto.
- È prevista la gestione di una lobby di ammissione al gioco e un meccanismo comune di notifica per il raggiungimento degli obiettivi della partita.

2 Lati negativi

- L'approccio seguito per la progettazione dei messaggi non è valido per entrambi i protocolli.
In RMI, infatti, non vi è uno scambio di messaggi che sono invece sostituiti da chiamate di metodo, facendo uso di paradigmi che permettano di informare opportunamente i client dell'evoluzione del gioco (ad esempio come il binding degli oggetti del modello e/o metodi di callback).
- Non è chiara l'associazione tra un client e la propria partita. In tutti gli scambi, infatti, è previsto di informare il server sulla propria identità, anche in fase di disconnessione.
Durante una partita, un client può fingersi un qualunque altro giocatore di qualunque altra partita e danneggiarne il flusso, essendo per giunta previsto un meccanismo di autorizzazione alla disconnessione.
- Non sono specificate astrazioni per la gestione della ricezione dei messaggi della chat e di eventi eccezionali (quale appunto la disconnessione imprevista di un client).
- I diagrammi UML del modello e controller non trovano collegamento pratico con la specifica del protocollo di comunicazione. Quest'ultima, infatti, risulta spesso opaca nei confronti delle relazioni con il modello e il controller di gioco.
- Complessivamente, il documento ci è risultato poco curato e di difficile comprensione.

3 Confronto tra le architetture

- Nella nostra architettura abbiamo previsto paradigmi di gestione degli scambi logicamente equivalenti ma distinti in maniera naturale sulla base del tipo di protocollo alla base della comunicazione.
- Abbiamo scelto di distinguere partite differenti attraverso identificativi della partita (in formato stringa). Un client può quindi scegliere la partita a cui accedere in fase di login, invece di essere ammesso alla prima disponibile (che è comunque una scelta altrettanto valida).