

# Peer-Review 2: Sequence Diagram

Lorenzo Benedetti, Vincenzo De Masi, Nicola Bomben, Pietro Massari

Gruppo AM38

Valutazione del sequence diagram del gruppo AM01.

## Lati positivi

Il sequence diagram è molto dettagliato e facilmente comprensibile, tutte le principali interazioni tra il client e il server sono state rappresentate. Inoltre sono rappresentate gli oggetti interni del client e del server per maggiore chiarezza.

## Lati negativi

1. L'endgame non è stato rappresentato, cioè manca l'invio a tutti i giocatori del risultato della partita. In generale, non è presente l'invio dei punteggi dei giocatori presenti nella partita da parte del server.
2. Non sono presenti gli update che il server deve mandare agli altri giocatori (oltre ad Alice) per aggiornare la loro rappresentazione dello stato della partita, sia durante la partita che in caso di riconnessione.

## Confronto tra le architetture

1. Noi non abbiamo rappresentato gli oggetti del client e del server, ma abbiamo inserito due client per mostrare gli update che vengono mandati dal server ai client che aspettano il loro turno. Inoltre, abbiamo preferito dividere la comunicazione in diversi diagrammi per maggiore chiarezza.
2. Noi abbiamo scritto una lista di tutti i messaggi che vengono scambiati. Vi consigliamo di farlo perchè aiuta ad avere chiaro quali sono i possibili messaggi.