Peer-Review 2: Sequence diagram

Luca Bancale, Francesco Ambesi Impiombato, Riccardo Maria Caiani, Erika Airaghi

Gruppo AM24

Valutazione del sequence diagram del gruppo **AM33**.

# **Lati positivi**

* La gestione della creazione di lobby è efficiente, anche se non ci sono controlli nel caso in cui LobbyID non è valido

Lati negativi

* *Pickandinsert*:non è stata modellata la risposta degli errori da parte del server e ciascun errore necessiterebbe una gestione a parte
* *Init phase username*: per i ping() sarebbe stato necessario un UML a parte, il resto del sequence va bene
* *End Game*: ci sono solo messaggi di risposta dal server, andrebbe inserito quantomeno lo scambio dell’ultima mossa da parte del client come primo messaggio
* Sia nel *logout* che nella *reconnection* i client non vengono avvisati che se, uno degli altri giocatori si è disconnesso, il turno di quel giocatore viene saltato
* *Client reconnection*:il ping() in questo caso è poco utile perché il giocatore quando si riconnette si ritrova nella fase di login e se entra nella stessa lobby un giocatore della stessa lobby lo fa riaccedere
* *Client bad disconnection*: errore nel tipo di frecce, ma la sequenza è modellizzata correttamente
* Manca la modellazione del caso in cui vi siano troppe disconnessioni e la partita va in pausa

Confronto Architetture

La principale differenza è nella scelta delle funzionalità avanzate: multi-partita e chat