**Peer-Review 2: Protocollo di Rete**

Camilla Andiloro, Emanuele Cimino, Marco Crisafulli

**Gruppo AM35**

Valutazione del diagramma UML delle classi del gruppo AM08.

**Lati positivi**

* La scelta di utilizzare un messaggio diverso per ogni azione rende più scorrevole la programmazione lato server.
* Protocollo ben delineato e dettagliato nelle sue fasi, sequence diagram chiaro e facile da interpretare.

**Lati negativi**

* La scelta di non dividere il turno in ulteriori sottostrutture, consigliamo di delineare meglio le fasi di giochi (pianificazione e azione)

**Confronto tra le architetture**

Implementeremo anche noi una divisione tra le fasi di creazione del gioco e di unione .