

Peer-Review 2: Sequence Diagram

ALBERTO CANTELE (10766393),
ANDREA CIOCCARELLI (10713858),
GIULIA BORTONE (10792907),
MARCO CARMINATI (10790205)
GRUPPO AM-02

4 maggio 2023

Valutazione del sequence diagram del gruppo AM11.

1 Lati positivi

- Il meccanismo di keep alive (ping pong) è descritto correttamente per verificare lo stato della connessione dei giocatori;
- La fase di gioco finale è descritta correttamente, con l'invio della classifica e la chiusura delle connessioni gestite in modo corretto.

2 Lati negativi

- Selezionare i tile singolarmente rende (tramite `PickTileRequest`) la comunicazione più complessa e meno immediata, senza immediati vantaggi. Questo perché inviare una richiesta di conferma per validazione della selezione al server senza aspettare che l'utente voglia effettivamente effettuare la submission di una certa selezione è un'implementazione non efficiente. Inoltre, non è esplicitato dal diagramma come è implementata questa funzione, però:
 - Se nel messaggio di pick viene mandata solo la coordinata selezionata, questo distribuisce lo stato tra server e client, e rende la comunicazione più complessa senza avere guadagni. In questa situazione avrei il server che tiene conto delle coordinate inviate e il client che può aggiungerle/rimuoverle (come su uno stack);
 - Se nel messaggio di pick venissero mandate tutte le coordinate, allora non renderebbe necessari tutti i messaggi precedenti all'ultimo (quello corretto).

Tutto questo considerando che la logica di verifica non è complessa da implementare su un client, per mantenere le stesse funzionalità ma evita una serie di chiamate intermedie al server;

- La fase di unpick (`UnpickTileRequest`) non è da specifica, e combinata con il fatto che le selezioni sono effettuate singolarmente tile-per-tile rendono il flusso di comunicazione inutilmente convoluto. Inoltre, a livello di sintassi di diagramma, mettendo la fase di remove all'interno di un blocco condizionato (e non un loop, come per la selezione), si stà permettendo la rimozione di una sola tile e non più di una, e si implica che dopo averla rimossa non è possibile riaggiungerne una;
- Manca la fase di notifica dei cambiamenti dei dati del modello a tutti i giocatori nella partita;
- In generale, è stato richiesto un sequence diagram, mentre il vostro assomiglia più ad un report; ad esempio, la game initialization phase e la end game phase sono soltanto descritte ma non rappresentate in termini di sequence diagram. Potrebbe essere, inoltre, un po' più dettagliato.

3 Consigli

- Mancanza di stato pre-partita non inizializzato dove non so ancora quanti giocatori ci possono essere per dividere le fasi.