

Peer-Review 2: RETE

Francesco Riccardi, Marco Luca Previtera, Nicolò Scaccia

Gruppo GC02

Valutazione del diagramma UML di rete del gruppo GC12.

Lati positivi

- Corretta implementazione del pattern MVC attraverso l'utilizzo della VirtualView e utilizzo dei thread per gestire in parallelo i client.
- Progettazione complessivamente a un buon livello di completezza.
- Utilizzo dei messaggi serializzati per la comunicazione client-server con vantaggi rispetto a JSON nella semplicità di inoltro dei parametri ed efficacia della trasmissione.
- La logica di gioco è nascosta al client evitando quindi problemi di modifica di model o controller da parte dei client.

Lati negativi

- Sarebbe preferibile che il server non invii richieste di azioni al client, infatti l'architettura client-server prevede che il server stia in attesa di una richiesta del client e non il contrario. Il client può gestire con un minimo di logica di controllo (rimanendo comunque un thin-client) l'andamento del gioco e inviare le richieste corrette.
- Non è chiaro perché la VirtualView sul server abbia funzioni (ad es: moveMotherNature, moveStudentToIsland,...) che dovrebbero essere implementate nel controller e chiamate dalla VirtualView attraverso pattern observer/listener.
- La scelta di realizzare più controller per le varie funzioni potrebbe generare confusione nel codice.
- Numero di messaggi probabilmente riducibile.

Confronto tra le architetture

A differenza di questa implementazione nel nostro caso manteniamo un basilare stato della partita sul client e lasciamo che sia quest'ultimo a inviare la maggior parte delle richieste verso il server.