Peer-Review 1: UML

Alessandro De Florio, Aron Contini, Entiol Liko

Gruppo AM-47

Valutazione del protocollo di comunicazione del gruppo AM - 20.

# Lati positivi

* Utilizzo di messaggi atomici per i comandi principali.
* Capacità di creare una nuova lobby o di inserirsi in una preesistente.
* Uso intelligente dell’ereditarietà.
* Spedizione di messaggi che contengono solo i cambiamenti effettivamente fatti.
* Buona divisione delle responsabilità tra le classi del controller.

# Lati negativi

* L’attivazione di una carta personaggio richiede l’invio di numerosi comandi.
* (Perplessità) Il modello contiene molti comandi granulari o l’interazione con il modello avviene soltanto tramite comandi?

# Confronto tra le architetture

|  |  |
| --- | --- |
| Architettura – 47 | Architettura – 20 |
| L’attivazione di una qualsiasi carta avviene attraverso un singolo e unico comando. | Numerosi comandi per l’attivazione di una carta personaggio |
| Il nome viene scelto mentre si entra nella lobby(Il nome del giocatore è presente nella richiesta) | Prima di entrare e creare una lobby si deve specificare il proprio nome. |
| Il server tiene lo stato aggiornato soltanto come back-up o in casi di richiesta di refresh da parte del client; tuttavia, sia il server che gli altri client ricevono la stessa istruzione. | Il client invia comandi al server, mentre il server invia al client singole istruzioni per modificare il modello client-sided. |
|  |  |