

Peer-Review 2: Protocollo di rete

Fillipo Balzarini, Matteo Boglioni, Christian Biffi, Michele Cavicchioli
Gruppo 07

8 maggio 2023

Valutazione degli UML sequence diagram del gruppo 16.

1 Lati positivi

1. Una cosa positiva è la divisione della mossa in due momenti: dichiarazione della mossa, quindi la sua verifica e in seguito, quando si dichiara la mossa effettiva che il client vuole eseguire, con relativi check a lato server.

2 Lati negativi

1. Valutando i sequence diagram e il documento di appoggio che ci è stato mandato dal gruppo revisionato non ci è stato possibile individuare se e quali funzionalità avanzate sono state scelte, inoltre non c'è un riferimento ad una eventuale implementazione di RMI. In quanto nei diagrammi ricevuti si fa un uso esplicito delle classi usate per l'implementazione della connessione TCP.
2. Mancano alcune delle fasi della comunicazione tra client e server, sono state analizzate solo il login, il turno e l'invio di un messaggio nella chat. Per questo motivo non è possibile simulare totalmente la comunicazione tra client e server, partendo dalla connessione del client fino alla fine di un game di test.

3. Non è presente nessun tipo di formattazione dei messaggi. Sono oggetti java, json, xml ... ? ne sarebbe bastata solo una rappresentazione astratta con i campi corrispondenti.
4. Nei documenti che abbiamo ricevuto non viene mai specificato come avviene la notifica da parte del server al client per quanto riguarda le modifiche agli elementi di gioco (Listeners?).
5. Non è stato descritto come il server può venire a sapere che un client è crashato (e viceversa). Come può allora il server mettere in pausa/fermare il game se un client crasha?
6. Sono stati duplicati dei sequence diagram solamente per raffigurare un comportamento diverso dell'applicazione a seconda del risultato della verifica di una condizione; per farlo bastava usare un frame *alt*.
7. Nel sequence diagram della chat viene descritto il server come in *ascolto*. Non si capisce la motivazione di questa descrizione. La chat è un elemento di gioco e viene usata solamente dai player attualmente all'interno del game (che sono quindi già connessi al server), perchè il server dovrebbe riaccettare una connessione da parte del client?

3 Confronto tra le architetture

A causa della scarsa profondità del materiale da noi ricevuto ci è risultato veramente difficile poter confrontare le due architetture. Abbiamo comunque trovato delle similitudini nella gestione del turno.