

Peer-Review 2: Network Design

Bordignon L., Aliberti A., Barcellini L.

Gruppo AM-52

Valutazione del diagramma UML delle classi del gruppo AM-09.

Lati positivi

- Suddivisione in tre fasi distinte, che facilita la gestione della comunicazione

Lati negativi

Sarebbe stato preferibile vedere un diagramma più completo sia nei funzionamenti che nelle interazioni con il client. In questo modo avremmo potuto confrontare più scenari e più nel dettaglio le scelte di design prese.

- Il funzionamento nella fase di attesa di inizio della partita è dubbio: la partita può iniziare soltanto se l'admin della partita invia un comando di inizio gioco, ma se questo dovesse disconnettersi? Verrebbe eletto un nuovo admin o semplicemente la partita si interromperebbe?
- Per come è stato inserito nel sequence diagram, i metodi View sono dei metodi che partono dal Controller e arrivano nella View, però come fa il server a sapere a priori quando uno dei suoi client ha bisogno di un aggiornamento? Le chiamate dovrebbero partire sempre dal client, e poi i chiarisce se in quelle chiamate si avranno delle risposte con Oggetti costruiti ad hoc per quel tipo di chiamata, per aggiornare lo stato locale della View, per esempio. Seguendo quello che c'è scritto nella descrizione, dovrebbero esserci due frecce sia per Controller sia per View, poichè tutti i metodi partono sempre dal Client.
- Più in generale, tutte le chiamate fatte dal lato View potrebbero essere fatte direttamente come ritorno dei metodi Controller opportuni, senza avere un addensamento di metodi per fare cose diverse ma che creano delle dipendenze non corrette
- Dal sequence diagram non emerge nessuna indicazione sulla gestione degli errori/eccezioni, non sono neanche riportati i valori di ritorno dei metodi

Confronto tra le architetture

Entrambe le architetture prevedono una suddivisione dello schema di funzionamento in diverse fasi, cioè una fase di pre-game (lobby) e una fase di gioco vera e propria. Non essendo a disposizione un diagramma dettagliato, non è possibile fare un confronto di dettaglio. Una differenza emerge nella gestione della fase di lobby: il nostro gruppo non prevede una figura di amministratore della lobby, ma il giocatore che crea la lobby imposta il numero di giocatori per la partita (da due a quattro), e appena il numero di giocatori è raggiunto, il server avvia la partita automaticamente. In questo modo, a nostro parere, la gestione del pre-game è semplificata, invece di avere un utente amministratore che decide "arbitrariamente" quando avviare la partita. Infatti:

- Senza amministratore non c'è da gestire il fatto che l'utente admin possa abbandonare la lobby o disconnettersi
- Impostando il numero di giocatori alla creazione della lobby, quando un giocatore sceglie una lobby, conosce esattamente il numero di giocatori di quella partita. Invece, con un admin che avvia la partita in modo arbitrario, un giocatore non conosce a priori il numero di giocatori della partita.

