

Peer-Review 2: Networking

Jonel Relucio, Dalila Samr, Alessandro Petruzzelli, Lucian Sas

Gruppo C25

Valutazione del diagramma UML delle classi del gruppo GC15 .

Lati positivi

Ci è piaciuto l'utilizzo della classe astratta chiamata Connection e delle due classi che la estendono. Così facendo, quando il server deve mandare un messaggio a tutti i client, può chiamare i metodi della connection e utilizzare l'implementazione più adatta.

Anche l'idea di fare un Client generico per poi implementare le classi concrete ClientRMI e ClientSocket che hanno metodi comuni è molto buona, perché così facendo, una volta istanziato il client desiderato, la restante parte del codice rimane invariata, rendendo così il codice pulito ed evitando di "sporcarlo" con statement if/else oppure switch.

Lati negativi

La CLI contiene il metodo boardPrint(Board), e da quello che traspare, la CLI può solamente visualizzare la board del giocatore, mentre a noi sembra più utile visualizzare tutti gli Shelf dei giocatori, per emulare al meglio il gioco fisico, magari mettendo tutte le Shelf in un messaggio unico.

Si potrebbe ridurre il numero delle classi dei messaggi.

A parte queste due piccole note, la progettazione del software ci sembra molto ben fatta.

Confronto tra le architetture

Un punto di forza è l'utilizzo dell'interfaccia Connection per gestire i due tipi di connessione all'interno della partita.

Noi avevamo fatto due server, uno RMI e l'altro socket, ognuno con la lista dei client che si sono collegati con la loro rispettiva tecnologia, cioè il server RMI ha la lista dei client che si sono collegati con RMI, mentre il server socket, ha la lista dei client di tipo socket.

Dato che ognuno di questi server deve sapere di tutti i client che si sono collegati, entrambi avevano un riferimento ad una classe “contenitore” che aveva riferimenti ad entrambi i tipi di server, introducendo riferimenti circolari.

Prenderemo sicuramente spunto dalla vostra implementazione di connection, mantenendo nel server un array circolare di connection, in modo tale che il server, quando deve mandare un messaggio broadcast, faccia semplicemente un for sulle connection e chiamerà i metodi implementati dall'interfaccia Connection.