

Peer-Review 2: Sequence Diagrams

Niccolò Brembilla,
Luigi Bruzzese,
Eleonora Cabai,
Milagros A. Casaperalta Garcia

Gruppo AM31
8 maggio 2023

Valutazione dei Sequence Diagrams
del gruppo AM40.

A.A. 2022/2023
Prof. Alessandro Margara

1 Lati positivi

Dalla lettura del Sequence Diagram del gruppo AM40 abbiamo capito senza difficoltà i messaggi scambiati tra client e server. Ad ogni messaggio inviato corrispondono infatti tutte le possibili risposte, compresi i messaggi di errore, la cui presenza durante il gioco è ben gestita. Tramite questi, è possibile valutare con facilità sia il caso in cui si volessero inserire delle tessere che non sono state precedentemente selezionate, sia eventuali invii di comandi incompleti e/o errati.

Abbiamo apprezzato i seguenti dettagli, che il nostro gruppo non ha implementato ma terrà in considerazione per futuri miglioramenti del gioco:

- l'idea di fornire al client le "pickable tiles", che, tra l'altro, può essere sfruttata nell'eventuale sviluppo della GUI (scegliendo di "illuminarle" o di "evidenziarle" in qualche modo);
- in fase di selezione, l'idea di poter rimuovere le tiles selezionate col comando "remove", prima di dare conferma al server col comando "pick", è ottima per gestire ripensamenti del giocatore
- il server suggerisce al client alcuni nickname simili se quello indicato non è disponibile

2 Consigli e dubbi

Nel caso in cui il gruppo AM40 decidesse di implementare anche RMI, sconsigliamo l'invio dei messaggi tramite JSON. In questo caso, vi consigliamo di utilizzare dei metodi appositi, creati sull'interfaccia RMI, che non prendano come parametro il corrispondente messaggio JSON, ma il suo contenuto (una lista, una stringa, un vettore o quello che serve, in base alla tipologia di messaggio). Così facendo, RMI rimane facile da implementare a partire dall'impostazione che già avete ma viene utilizzato nel pieno delle opportunità che offre, ignorando la costruzione dei messaggi che avete fatto manualmente con socket.

Sono inoltre sorti i seguenti dubbi, ai quali non abbiamo trovato risposta nei Sequence Diagrams:

- il caso in cui il client si disconnette a causa di un'interruzione di rete viene gestito?
- se il client decide di abbandonare il gioco (digitando per esempio quitGame), si interrompe il gioco o si opta per la resilienza saltando il turno del giocatore disconnesso?
- se il client risulta online ma ci mette troppo tempo a rispondere, se ne tiene traccia lato server con un timer o qualcosa di simile per non lasciare il gioco "in stallo" all'infinito?

Dal Sequence Diagram della Insert, abbiamo dedotto che, a seguito della insert, che comporta la modifica del model, si inviano tutti i dettagli del gioco come risposta per tutti i client. A nostro parere si potrebbe optare per un invio più ristretto, evitando ad esempio il re-invio del Personal Goal (che non cambia durante la partita), e quello dei Common Goal, qualora non fossero stati raggiunti in quel turno di gioco.