

# Peer-Review 2: Sequence Diagram

Andrea Colombo, Alberto Castagnoli, Luca Castagnoli, Matteo Caspani  
Gruppo AM32

9 maggio 2023

Valutazione del diagramma UML delle classi del gruppo AM41.

## 1 Lati positivi

### 1.1 Chat

Abbiamo apprezzato la possibilità di poter inviare un messaggio di chat anche ad un singolo giocatore. Bella anche l'idea di inviare il messaggio di chat anche al mittente, nel pieno stile di una chatroom.

### 1.2 Resilienza

Buono il meccanismo asincrono per il ping. Potreste utilizzarlo anche durante la SetUp phase.

## 2 Lati negativi

### 2.1 Restore della partita salvata

Durante il restore di una vecchia partita, quando un giocatore che non fa parte della lobby prova a riconnettersi, secondo noi non ha senso eliminare il salvataggio, poiché i vecchi players potrebbero voler ritentare il ripristino. Avrebbe più senso respingere il giocatore esterno e restare in attesa dei giocatori giusti, senza notificare nessuno. Se invece per altri motivi volete comunque seguire la strada di killare la lobby, potreste mantenere invariato

il file di salvataggio così da dare la possibilità ai vecchi players di riavviare il restore.

### **3 Confronto tra le architetture**

Confrontando le nostre architetture, ci accorgiamo di molte peculiarità simili, indice del fatto che probabilmente stiamo seguendo la strada giusta. Pensiamo di prendere spunto dalla vostra gestione della chat inviando il messaggio anche al mittente.