

# Peer-Review 2: Protocollo di rete

Massimo Perna, Lorenzo Migliari, Alessio Migliore  
Gruppo 67

8 maggio 2022

Valutazione del diagramma del protocollo di rete del gruppo 66.

## 1 Lati positivi

- **Ottima struttura delle azioni**

Il sequence diagram del gruppo 66 appare chiaro, semplice e soprattutto ben strutturato, copre buona parte delle azioni necessarie al corretto svolgimento del gioco.

- **Buona implementazione del paradigma MVC**

La scelta del protocollo MVC con integrazione *Model Controller* da parte server appare molto ben implementata all'interno del sequence diagram. Risulta da subito chiara la divisione tra Client, Server e rispettivi controller, model e view.

- **Completezza**

Il gruppo 66 presenta un sequence diagram *esauriente e completo*, sono infatti rappresentate tutte le azioni fondamentali al fine dello svolgimento corretto del gioco, incluse le routine di **Endgame** e **Game Access**.

## 2 Lati negativi

- **Anomalia in Game Access**

In *Game Access* il server sembra avviarsi in contemporanea con il client,

cosa ovviamente non possibile essendo queste due entità separate e dovendo essere il server già in ascolto prima dell'avvio del client. Inoltre a livello di esplicatività non risulta ottimale la scelta di rendere implicita la richiesta di connessione da parte del client.

La descrizione dei protocolli ci risulta molto soddisfacente e non presente nessun altro difetto di spicco. Il gruppo 66 ha effettuato un ottimo lavoro con qualche piccola sbavatura di poco conto e del tutto naturale in una fase di progettazione.

### **3 Conclusione**

Il nostro sequence diagram è basato su un paradigma MVC del tutto differente rispetto a quella del gruppo 66, di fatti a differenza nostra che utilizziamo un controller ibrido splittato tra server e client, il gruppo 66 usa un MVC con server che integra completamente model e controller. In ogni caso non ci sentiamo di esprimere giudizi troppo netti sul diagramma, in quanto ci appare un'implementazione costruita ad hoc sul substrato di ogni scelta implementativa precedente che per forza di cose varia da gruppo a gruppo.