

Peer-Review 2: Protocollo

Tommaso Trabacchin, Melanie Tonarelli, Emanuele Valsecchi, Adem Shehi

Gruppo 35

Valutazione del diagramma UML delle classi del gruppo 25.

Lati positivi

- La parte di rete viene implementata seguendo quanto mostrato durante le esercitazioni del corso, pertanto risulta molto efficace nel suo complesso.
- Valida la gestione della fase di unione alla partita nel caso in cui non si sia ancora raggiunto un numero sufficiente di giocatori (notificando il client con il messaggio `waitingForPlayers`).

Lati negativi

- spezzare la mossa di gioco in 3 eventi (`select tile+reorder+select column`) potrebbe risultare scomodo in confronto a notificare al controller un evento unico comprendente tutte le informazioni; infatti con la separazione è necessario mantenere una sorta di stato della mossa (ad esempio non permettere l'evento `reorder` se non vi è stato un evento `select tile` precedente). Tale separazione sarebbe utile lato client per la convenienza dell'utente (eventuali errori sono segnalati immediatamente, permettendo all'utente una correzione della scelta), ma non sembra molto utile a lato server, il quale può limitarsi a eseguire il controllo sulla mossa completa.
- i game event non specificano il player e nemmeno i parametri associati all'evento. Ad esempio, l'evento `selectTiles` non contiene gli attributi rappresentanti la scelta di tiles. Assumendo che la stringa `eventName` contenga tutte queste informazioni (probabilmente anche per distinguere un evento dall'altro), allora tale scelta non risulta ottimale.
- in `ClientRmi` viene dichiarato un attributo di tipo `View`, ma nel class diagram non viene specificata nessuna classe `View` e ciò rende un po' difficile la comprensione generale della sua funzione.

Confronto tra le architetture

La parte di rete da noi implementata sembra più indipendente dalle interfacce esposte da client e server (una modifica a tale interfacce non richiede alcuna modifica al codice di rete). Un'altra differenza è che noi abbiamo deciso di utilizzare il pattern `Listener`, mentre il gruppo revisionato ha implementato un pattern `Observer-Observable`.