

Peer-Review 1: UML

<Tommaso Pasini>, <Elia Pontiggia>, <Maurizio Perriello>, <Tommaso Reffo>

Gruppo <22>

Valutazione del diagramma UML delle classi del gruppo <12>.

Lati positivi

Non sono state usate le interfacce deprecate di observer / observable ma sono state implementate le classi custom **ClientHandler** e **ServerHandler**

Grazie a quanto detto al punto precedente, risulta più agevole implementare la funzionalità avanzata del multipartita

Lati negativi

L'UML è piuttosto disordinato e le frecce tra i tre moduli si intrecciano in maniera abbastanza complessa

Nel diagramma del turno, le azioni di selezione colonna e selezione dell'item non rispetta il ciclo di passaggio di informazioni del paradigma MVC: in particolare, il controller dovrebbe agire sul model e solo quest'ultimo dovrebbe notificare la view

Non è molto chiaro dal class diagram come fa il controller a ricevere i messaggi

Le chiamate dei metodi nei sequence diagram non sono coerenti con i metodi presenti nei class diagram

Confronto tra le architetture

Rispetto al nostro programma è più completo in quanto è già implementata la meccanica della lobby pre-game, che è molto più user friendly

Mentre i nostri messaggi sono mandati sempre in broadcast, da questi diagrammi sembra che i messaggi vengano inviati solamente al diretto interessato, il che rende molto più leggera la comunicazione sulla rete