

Peer-Review 2: Networking

Pozzi Marco, Reas Rebecca, Pauselli Tommaso, Rodella Filippo

Gruppo GC29

Valutazione del diagramma UML aggiornato e della documentazione di rete del gruppo GC19

Lati positivi

- **NetworkView**
L'utilizzo di NetworkView ci sembra utile a mantenere l'ordine durante il flusso di gioco.
- **Server & Client Interface**
L'interfaccia Client è molto efficace in quanto permette di avere gli stessi metodi per Socket e RMI; stesso discorso per quanto riguarda il server. Mantiene la struttura ordinata ed è scalabile.
- **Message**
Riteniamo che i messaggi che avete scelto di utilizzare siano chiari e ben differenziati, è immediato distinguerne i ruoli e le classi che vengono osservate.

Lati Negativi

- **Sequence Diagram**
Sarebbe stato utile vedere nel dettaglio come i metodi del Client e del Server interagiscono tra di loro tramite messaggi. Riteniamo perciò che questi possano essere aggiunti all'interno del Sequence Diagram per consentire un'analisi più approfondita, nonostante la struttura sia già ora molto chiara.
- **Classe Astratta Message**
Può forse risultare leggermente pesante non avere utilizzato un'enumerazione per i messaggi, ma non riteniamo che la vostra implementazione sia un problema da risolvere, in quanto come è stato detto prima troviamo che sia semplice da capire.

Confronto tra le architetture

L'architettura ci sembra ben strutturata, è interessante l'utilizzo della NetworkView per gestire le comunicazioni, così come l'interfaccia client e server che potrà essere facilmente d'aiuto nell'implementare funzionalità più avanzate.

L'architettura di rete tra il nostro gruppo e quello revisionato è molto differente, in quanto per quanto riguarda la prima le connessioni sono "indipendenti" tra di loro, mentre per la seconda la connessione Socket si poggia sulla connessione RMI.