

Peer-Review 2: Networking

Valerio Xie, Zhitao Xu, Ziheng Ye, Marco Zheng
Gruppo GC23

Valutazione della parte di Networking del progetto del gruppo GC13.

1 Lati positivi

L'idea di implementare un'interfaccia View è un buon esempio di estendibilità del codice, così come la classe Cliente che permette l'utilizzo ordinato dei protocolli RMI e TCP/IP.

2 Lati negativi

Non è chiaro come è stata implementata la parte di codice relativa ai messaggi utilizzati per la comunicazione tra server e client, dato che nell'uml ricevuto è solo stata menzionata la classe GameMessage.

Nel Network Sequence diagram non pare essere stato elaborato il flusso di comunicazione nel caso di errori.

3 Confronto tra le architetture

Una requirement di progetto che noi ci siamo dimenticati di implementare è l'abilità del client di scegliere un server tramite l'inserimento di indirizzo e porta.