

Peer-Review 2: Sequence Diagram

<Francesca Rosa Diz>, <Nicolò Gandini>, <Tommaso Baroni>, <Younes Bamhaoud>

Gruppo <AM16>

Valutazione del sequence diagram del gruppo <AM25>.

Lati positivi

Il diagramma mostra un flusso di esecuzione lineare e intuitivo per il meccanismo di connessione tra client e server. La rappresentazione grafica segue le regole per rappresentare un sequence diagram. Ci sembra che vengano gestiti in modo corretto tutti i casi che possono accadere all'interno di una partita, in particolar modo nella fase di connessione.

Lati negativi

Potrebbe essere utile descrivere anche la gestione degli errori che potrebbero verificarsi durante il gioco. Ad esempio, cosa succede se la connessione cade durante l'invio di messaggi riguardanti una mossa? Sarebbe utile tenere conto anche di questi scenari nel diagramma per avere una panoramica completa del flusso del gioco.

Confronto tra le architetture

Il gruppo revisionato ha coperto più casi rispetto a quelli coperti da noi, quindi, potremmo prendere spunto per rappresentare più situazioni che potrebbero tornare utili. Inoltre, nel documento hanno spiegato in modo esaustivo le loro scelte e le varie chiamate che vengono effettuate.