

Peer-Review 2: Protocollo di Comunicazione

Riccardo Cerberi, Alessio Ginolfi, Natalia Daniello Lopez, Carlo Aspren Gines Lara
Gruppo 34

Valutazione del sequence diagram relativo al protocollo di comunicazione del gruppo 43.

Lati positivi

Un aspetto positivo è la rappresentazione di una comunicazione client-server molto chiara che riflette completamente la comunicazione che avverrebbe in un gioco fisico.

Lati negativi

Un aspetto che abbiamo trovato critico riguarda la gestione del colore scelto da un giocatore, in particolare per quanto riguarda decisioni che avvengono in contemporanea. Ad esempio, consideriamo il caso in cui due giocatori connessi allo stesso gioco abbiano ricevuto la stessa lista di colori disponibili e che malauguratamente entrambi scelgono lo stesso. Il server si ritroverà due richieste uguali e, per come è stato presentato, queste porteranno a due giocatori con lo stesso colore.

Un altro aspetto migliorabile riguarda la gestione del controllo delle azioni del client, in particolare delle carte disponibili e del loro posizionamento. Invece di chiedere al server quali siano le carte e le posizioni disponibili queste informazioni potrebbero essere ritornate da playTurn in quanto sono informazioni aggiornate dalla richiesta del client.

Confronto tra i protocolli

Un aspetto mancante nella nostra architettura è l'invio dell'informazione relativa all'inizio del gioco che invece voi avete rappresentato come richieste di pescaggio.