

Peer-Review 2: Protocollo di Comunicazione

Camilla Magnelli, Simone Mannarino, Alessandro Martinolli
Gruppo 43

9 maggio 2022

Valutazione della documentazione del protocollo di comunicazione del gruppo 42.

1 Lati positivi

- L'approccio JSON crea un protocollo molto leggero e di facile gestione sia lato client che lato server.
- I messaggi di ping sono il modo migliore per rilevare disconnessioni lato client e implementare la FA.
- La varietà di messaggi permette di capire efficacemente la situazione attuale del gioco, gestire correttamente tutte le casistiche e atomizzare le azioni.
- Prevedendo degli aggiornamenti parziali dello stato view, il protocollo risulta ancora più leggero ed efficiente.

2 Lati negativi

- Non sembra essere presente un messaggio da parte del server che comunica ai client che vogliono connettersi alle partite con JOIN MATCH(idGame) gli idGame disponibili delle partite già create.
- Nel protocollo non si parla di messaggi di ACK/NACK, noi consigliamo di utilizzarli per poter rilevare in maniera più efficace errori di comunicazione.

- Se nel messaggio di PLANNING per la scelta di un Assistant il campo id del payload fa riferimento al mago del player lo riteniamo superfluo perchè basta mapparli nel controller quando vengono scelti e si risparmia un campo per ogni messaggio. Se invece l'id viene utilizzato per identificare il singolo assistente in un mazzo di 40 assistenti creati, allora crediamo ci siano approcci più efficienti (scegliendo il value e sapendo l'username del giocatore, si può risalire al mago e quindi all'assistente in maniera univoca).

3 Confronto

Rispetto al nostro protocollo di comunicazione, la proposta del gruppo 44 risulta decisamente più leggera e solida nel caso di errori di gioco. Consigliamo nuovamente la nostra scelta di utilizzare un ACK per ogni messaggio inviato e di sfruttare al meglio i dati salvati nel model per alleggerire ancora di più i messaggi scambiati. Di contro nel nostro protocollo possiamo implementare degli aggiornamenti parziali della view per caricare meno la rete.