

Peer-Review 2: Protocollo di Comunicazione

Luca Botti, Alessandro Cogollo, Mattia Colbertaldo
Gruppo AM56

7 maggio 2022

Valutazione del protocollo di comunicazione del gruppo AM29.

1 Lati positivi

- L'uso della lobby facilita la creazione della partita, e l'associazione del singolo player al singolo game.
- E' apprezzabile un recap da parte del server sugli aggiornamenti del gioco, successiva al movimento di mother nature.

2 Lati negativi

- Il controllo della connessione tra client e server viene fatto solo all'inizio delle singole fasi, e verso un unico client. Il ping dovrebbe essere inviato dal server a tutti i client, per verificare la persistenza della connessione. Inoltre, un invio temporizzato del ping permetterebbe un buon controllo sul collegamento tra i terminali, anche durante le singole fasi.
- Non viene specificato il set-up della connessione con i players non primi, ossia con coloro che non istanziano una nuova lobby.
- Non è chiaro se gli aggiornamenti del model vengano inviati a tutti i client o solo al giocatore corrente. Nel secondo caso, l'aggiornamento dello stato di gioco unicamente precedente alla fase di planning del giocatore corrente, renderebbe il gioco poco pianificabile.

3 Confronto tra i protocolli

- La gestione incrementale dello scambio tra messaggi è interessante per evitare uno scambio massivo di messaggi contenenti un gran numero di informazioni, e costituisce una buona pratica dei protocolli di rete.