

Prova Finale di Ingegneria del Software - A.A. 2022/23

Peer-review n. 2

Andaloro Tommaso Ardu Andrea Bosco Laura Maria Caliceti Viola

9 maggio 2023

Considerazioni iniziali

Abbiamo interpretato i rettangoli che circondano alcuni insiemi di messaggi come dei possibili cicli che possono essere ripetuti dal client nel caso in cui commetta degli errori nella mossa.

Inoltre abbiamo inteso il `roll_back` come la possibilità da parte del client di poter ritrattare le proprie mosse.

Aspetti positivi

- Le mosse fatte durante il turno del player sono correttamente scomposte e il fatto che il controllo da parte del server sia costante permette di avere una sessione di gioco molto schematizzata, con messaggi scambiati più semplici.
- La possibilità di ritrattare le mosse fatte da parte del giocatore, rende la partita più flessibile; potrebbe risultare interessante permettere di cambiare anche la colonna in cui le tessere vengono inserite nella shelf.

Aspetti negativi

- Non viene considerata la possibilità che il giocatore sbagli ad inserire il numero di giocatori, non essendoci alcun messaggio di errore durante questa fase.
- Il fatto di scomporre in vari momenti il turno del giocatore è sì un aspetto positivo, ma questo comporta anche una quantità di messaggi scambiati più onerosa.
- Non sono presenti messaggi d'errore che vengano inviati nel caso un giocatore produca una mossa durante il turno di un altro player.
- Non viene trattato il caso in cui un giocatore si disconnetta prima della fine della partita: cosa succederebbe in tal caso?
- Non è chiaro come vengano gestiti i turni dei giocatori: è necessario che il server faccia sapere di chi è il turno corrente e gestisca il cambio di turno.

Confronto fra le architetture

Come già detto in precedenza, la principale differenza sta nel fatto che nella fase del turno del giocatore i messaggi scambiati tra client e server sono scomposti in

operazioni elementari, mentre nel nostro protocollo la mossa è considerata come unico messaggio, con conseguenti punti di forza o svantaggi già spiegati nelle sezioni precedenti.

Un ulteriore differenza sta nel processo di fine partita, dove non viene trattato il caso della disconnessione del giocatore, rendendo il protocollo meno flessibile.