

# Peer-Review 2: Protocollo di comunicazione

Angelo Antona, Rocco Brunelli, Vukašin Berić

Gruppo AM54

Valutazione del protocollo di comunicazione del gruppo AM27.

## Lati positivi

- Tutti i messaggi che possono essere scambiati fra server e client hanno la stessa forma questo permette un modo facile per gestire ed interpretare i comandi
- Ogni volta che viene cambiato lo stato del model vengono aggiornati tutti i client sullo stato e sulla mossa compiuta, questo permette di gestire il model unicamente sul server ma allo stesso tempo di visualizzare tutte le mosse compiute da tutti i giocatori su tutti i client.

## Lati negativi

- Non è descritto il modo in cui si gestiscono i turni di giocatori. Quindi non è chiaro in che modo il client sa se deve scegliere una delle mosse disponibili o deve aspettare un segnale dal server.
- Non è prevista una risposta del server dopo la ricezione di una mossa dal client. Nel caso in cui la mossa non sia legale, se per esempio il server riceve un comando di spostamento di studenti non esistenti, il client non è al corrente del fatto che la mossa non sia effettivamente possibile.

## Confronto tra le architetture

- Questa implementazione usa JSONObject come modo principale di inviare dati fra Client e Server, mentre la nostra implementazione usa le stringhe nella quali la prima parte è comando che imposta l'operazione e seconda è il JSON dell'oggetto che sarà usato come parametro
- Nella nostra implementazione la fase di pianificazione e la fase di azione sono separate. Ogni giocatore deve quindi scegliere la carta assistente prima che il primo giocatore possa scegliere una mossa. In questa implementazione le due fasi sono unite e la scelta della carta assistente è una delle mosse disponibili.