

Peer-Review 2: Communication Protocol

Marco Baratto, Stefano Bonfanti, Hanna Chyzheuskaya
Gruppo AM24

5 maggio 2022

Valutazione del protocollo di comunicazione del gruppo 54.

1 Lati positivi

- Controlli doppi sia lato Client che Server: viene segnalato al Client di non inviare messaggi relativi a mosse al di fuori del proprio turno per ridurre il numero di comunicazioni che verrebbero inevitabilmente rifiutate.
- Gestione dello stato di connessione attraverso l'invio di Ping e Pong (se però per qualunque motivo il Client non dovesse ricevere unicamente un messaggio di Ping non avrebbe più la possibilità di rispondere al Server).

2 Lati negativi

- Durante un turno viene inviato un solo update della View rendendo difficile per il giocatore tenere traccia dei cambiamenti dopo ogni mossa effettuata.
- Non è presente un messaggio per scegliere la destinazione di Madre Natura.
- Il messaggio end turn viene inviato dal Client, è preferibile che sia il Server/Controller a gestire le fasi del turno verificando che tutte le mosse necessarie siano state completate.

3 Confronto tra le architetture

- Nella nostra implementazione l'invio di messaggi dal Client è sempre consentito, sarà il Server/Controller a valutarne la provenienza e l'attenzione con la fase di gioco. In questo protocollo di comunicazione invece attraverso i segnali wait viene impedito l'invio di messaggi.
- Questa implementazione prevede una richiesta al Server per conoscere i Personaggi disponibili, nella nostra i personaggi sono sempre rappresentati a schermo in modo da poterne richiedere direttamente l'attivazione.
- Nella nostra implementazione dopo ogni mossa la modifica alla View viene propagata ad ogni Client.