Peer-Review 2: Protocollo di Comunicazione

Luca Bresciani, Lorenzo Corrado, Dario d’Abate

Gruppo AM57

Valutazione del protocollo di comunicazione del gruppo AM30.

## Osservazioni

Più che elencare lati positivi e negativi crediamo sia meglio fare qualche considerazione generale sul protocollo, dal momento che quello inviatoci è buono.

## Suggerimenti

* Al player bisognerebbe associare subito un’identità attraverso il nickname, in questo modo si separa la parte di architettura dalla parte della logica di gioco e si potrebbe gestire una prima problematica legata alla non univocità del nickname al momento della connessione;
* Il metodo ChooseHallOrIsland(int) contiene due funzionalità, sarebbe più opportuno separarle anche per un’eventuale gestione di metodi diversi;
* Non si accenna ad una messaggistica di ping tra client e server, in questo modo non si possono trattare le disconnessioni.

## Confronto fra architetture

Il protocollo di comunicazione del gruppo AM30 si avvicina molto a quello del gruppo AM57, anche dal momento che le fasi di gioco sono standard e ben definite. Il gruppo AM57 propone un controllo più stringente dal lato server e tenta di avere un client più pulito, in contrapposizione all’altro gruppo. A livello concettuale non ci sono sostanziali differenze per quanto riguarda la messaggistica scambiata.