

Peer-Review 2: COMMUNICATION PROTOCOL

Manuel Colombo, Carlo Chiodaroli, Camilla Casiraghi

Gruppo AM40

Valutazione del protocollo di comunicazione del gruppo AM13

Lati positivi

Utile il collegamento tra ciascun scenario e la relativa descrizione testuale.

Uso esplicito della lobby.

Ogni giocatore può scegliere il colore della propria torre.

Lati negativi

Non vi è la presenza dell'impostazione del game per gioco avanzato.

Non vi è la presenza di messaggi in broadcast a tutti i client per documentare l'esatto stato in cui si trova il game.

(per esempio: dopo aver riempito le nuvole, ogni client ne deve scegliere una fino ad esaurimento delle stesse. Voi date la possibilità della scelta, ma non mandate messaggi in merito al numero degli studenti e i relativi colori che le compongono.)

Non viene mandato alcun messaggio di tasto per il merge delle island.

Confronto tra le architetture

L'architettura del nostro modello è in parte simile a quella del gruppo AM13, soprattutto per quanto riguarda la suddivisione del setup e della pianification phase.

Per l'action phase abbiamo deciso di inviare molteplici messaggi in broadcast a tutti i client per notificarli sull'effettivo ed esatto stato del gioco in cui si trovano.

Grazie alla revisione abbiamo sviluppato delle nuove soluzioni, in particolare il poter far scegliere a ciascun giocatore il colore della propria torre.