

Peer-Review 2: Protocollo di Comunicazione

Ludovica Cova, Simone Cervini, Davide Fugazza

Gruppo 41

Valutazione del Protocollo di Comunicazione del gruppo 14.

Lati positivi

La parte migliore del vostro protocollo di comunicazione ci è sembrata il modo in cui avete organizzato i controller. Avere un MainController che verifica e smista i messaggi in arrivo a dei controller più specifici divisi per tipologia di messaggio ci è sembrata un'ottima soluzione.

Un'altra idea che abbiamo apprezzato molto del vostro protocollo è la modalità con cui fate il settaggio dei parametri della partita. Il fatto che sia il primo giocatore connesso a decidere la modalità e il numero di giocatori in anticipo rende il programma più flessibile e semplifica il codice per l'attesa dei giocatori.

Anche l'implementazione dei character ci è sembrata ottimale, dato che il PlayController sarà in grado di ricevere messaggi in qualsiasi momento della fase action.

Lati negativi

Abbiamo però notato alcuni difetti relativi ai messaggi che intendete scambiare. Innanzitutto la divisione degli attributi all'interno di Message potrebbe rendere il codice del client più complesso del necessario. Inoltre, non abbiamo trovato nessuna specifica dei messaggi che volete inviare, dove per ogni messaggio viene descritta la sua funzione, i suoi attributi e le possibili risposte del server. Guardando invece il sequence diagram, non sono presenti i messaggi di risposta dal server, ad esempio quelli per aggiornare lo stato del gioco sui client.

Per quanto riguarda la fase di gioco non ci risulta chiaro che tipo di informazioni vengano richieste e da chi. Ci teniamo comunque a ricordarvi che sono i client a richiedere informazioni al server quindi l'InfoController, che immaginiamo si trovi sul server, dovrà ricevere un messaggio e non inviarlo.

Infine, volevamo farvi notare che non si fa alcun riferimento all'interno del vostro protocollo di comunicazione ai controlli che verificano se client e server rimangono costantemente connessi.

Confronto tra le architetture

Vista la vostra gestione dei messaggi andremo sicuramente a migliorare la parte del nostro protocollo relativa all'arrivo dei messaggi sul server. Crediamo che avere diversi controller non solo renda il codice più leggibile, ma ne semplifichi anche la scrittura e manutenzione.