

# Peer-Review 2: Communication Protocol

Riccardo Corti, Stefano Da Silva, Chiara Colombo

Gruppo AM32

Valutazione del protocollo di comunicazione del gruppo AM05.

## Lati positivi

- La scelta di avere un solo tipo di messaggio errore a seguito di un input dell'utente può permettere un'implementazione più semplice piuttosto che avere un messaggio diverso per ogni tipo di errore (il dettaglio dell'errore si trova contenuto nel messaggio)
- La scelta di prevedere uno scambio di messaggi che informi un giocatore sulle regole della partita (n° di giocatori e modalità) prima di fargli decidere se intende partecipare o meno, pur non essendo una funzionalità richiesta, potrebbe offrire un'esperienza migliore per il giocatore

## Lati negativi

- Non è chiaro perché sia necessario inviare al server il suo indirizzo IP e la porta su cui è eseguito: se si sta inviando un messaggio al server, la connessione è già stata stabilita a livello TCP e questi dati sono già stati utilizzati!
- L'utilizzo delle carte personaggio richiede di spendere un certo quantitativo di monete. Non è chiaro se l'informazione sia contenuta nello scambio di messaggi per usare una carta personaggio, però forse è meglio separare le due cose anche perché una moneta la si può ottenere dopo che tre studenti sono stati spostati nella sala.
- Un messaggio che informi dell'utilizzo di una particolare carta personaggio con i suoi effetti dovrebbe essere mandato anche a tutti gli altri giocatori.

## Confronto tra le architetture

Il protocollo di comunicazione descritto dal gruppo AM05 permette lo svolgimento lineare di una partita senza errori. Nelle prime fasi di autenticazione, il client sembra anche essere più attivo nella comunicazione: è lui a mandare il primo messaggio ed il server risponde, mentre nel nostro protocollo avviene l'opposto; ne è una dimostrazione anche la presenza di messaggi che il client può mandare in ogni momento per chiedere di visualizzare determinati elementi (print\*\*\*Request).