

Peer-Review 2: Communication protocol

Federica Di Filippo, Christian Di Diego, Carmine Faino

Gruppo AM31

Valutazione del diagramma di communication protocol del gruppo AM04.

Lati positivi

- Chat: implementazione di una chat che consente di inviare messaggi tra i giocatori;
- Join matchmaking: possibilità di scegliere a quale partita unirsi se ce ne sono più attive;
- Graceful termination: possibilità di uscire dalla partita in qualsiasi momento;
- Ungraceful disconnection: gestione e notifica della disconnessione di un utente.

Lati negativi

- PerformAction: assenza di messaggi inviati all'utente per comunicare quale azione deve svolgere.

Confronto tra le architetture

Confrontando le due architetture sembra che sia solo il client a comunicare quali azioni svolgere, mentre nella nostra versione è il server a farlo.

Ci siamo accorti dell'assenza nella nostra implementazione di un messaggio di "quit": abbiamo deciso di implementarlo.