

Peer-Review 2: Protocollo di Rete

Lorenzo Aicardi, Federico Arcelaschi, Giovanni Arriciati
Gruppo AM01

6 maggio 2022

Valutazione del protocollo di rete del gruppo AM31.

1 Lati positivi

- viene data la possibilità di scegliere il colore del proprio castello;
- non viene condiviso l'intero modello ai giocatori, ma viene elaborato in formato grafico già pronto per la stampa;
- viene gestita la disconnessione di un giocatore, terminando la partita e le connessioni con gli altri giocatori;
- i controlli dei comandi vengono elaborati lato server, lasciando il client più leggero.

2 Lati negativi

- il server comunica con i giocatori connessi richiedendo ogni volta la mossa da eseguire e non lascia possibilità al client di richiedere le mosse che vuole;
- nonostante sia gestita la disconnessione di un client, non viene specificato come venga effettuato il controllo da parte del server;
- non viene invece gestita la disconnessione del server.

3 Confronto tra i protocolli di rete

Entrambi i protocolli:

- utilizzano una logica thin client, elaborando le richieste lato server;
- gestiscono la disconnessione di un client (nel nostro caso utilizzando un protocollo di heartbeat che ci permette di verificare anche la disconnessione del server).

Il nostro protocollo, a differenza del vostro:

- non prevede richieste esplicite della mossa attesa da parte del server verso i client;
- prevede che ogni giocatore comunichi le proprie preferenze sulla tipologia di partita, sulla base delle quali viene assegnato a partite differenti (avendo noi già implementato partite multiple).