

Peer-Review 2: Protocollo di Comunicazione

Giuseppe Bonanno, Federica Tommasini, Angelo Zagami
Gruppo 18

9 maggio 2022

Valutazione della documentazione del protocollo di comunicazione del gruppo 17.

1 Lati positivi

- Sequence diagram ben strutturati: in generale la struttura dei messaggi scambiata è ben strutturata e non presenta lacune;
- Contollo endgame quando viene conquistata un'isola: buona l'idea di effettuare il controllo, e l'eventuale invio del messaggio, nella fase azione, subito dopo la conquista dell'isola.

Fatta eccezione per la mancanza di messaggi di errori, non vi sono particolari problemi che influiscono sull'implementazione della CLI o della GUI.

2 Lati negativi

- Messaggi d'errore: non vengono considerati eventuali messaggi d'errore quando il client risponde al server, ad esempio quando con il messaggio RequestCharacterIndex viene richiesto di scegliere la carta da giocare, non è previsto un messaggio d'errore nel caso in cui l'intero restituito non corrisponda ad una carta.
- Messaggi da client a server: le risposte del client ai messaggi del server sono implementate con oggetti serializzati, senza implementare un'interfaccia che rappresenta i messaggi. Ciò comporta che tutti gli oggetti

del model debbano implementare l'interfaccia serializable e, inoltre, non risulta possibile gestire i messaggi che arrivano al server con un unico metodo implementato diversamente in base al tipo di messaggio.

3 Confronto

- Messaggi da client a server: nel nostro caso tali messaggi implementano un'interfaccia apposita "ClientToServerMessage" che permette di gestire i messaggi che arrivano utilizzando metodi generici dell'interfaccia, piuttosto che utilizzare degli oggetti serializzati che devono essere gestiti ogni volta in modo diverso.
- Controlli lato client: nel nostro caso tutti i controlli sono implementati lato server, ciò implica la presenza di messaggi di errore da gestire ma anche una maggior sicurezza, evitando la presenza "malicious client".