Peer-Review 2: Network

Anzillotti Giuseppe, Asciutti Daniele, Borgonovo Samuele

Gruppo AM30

Valutazione del protocollo di comunicazione del gruppo AM03.

# Lati positivi

-Ottima organizzazione e descrizione generale del protocollo di comunicazione client-server.

-Utile, a fini didattici, la scelta di usare JSON per la serializzazione nonostante non ci sembra che implementiate la funzionalità avanzata della persistenza.

-Non abbiamo notato nessun vero problema nel vostro design di comunicazione.

# Lati negativi

-Riteniamo non sia appropriato ignorare i messaggi del client nel caso in cui il giocatore faccia delle mosse non consentite, piuttosto meglio notificarlo con un messaggio appropriato.

-Non ci è molto chiara la logica dei messaggi “a servizio”, avremmo preferito una breve descrizione di cosa fanno i singoli messaggi e di come vengono interpretati lato client e lato server.

-Non è descritto cosa succede nel caso in cui la risposta di un giocatore tarda ad arrivare, magari per problemi di disconnessione.

# Confronto tra le architetture

Rispetto al vostro protocollo di scambio messaggio, nella nostra implementazione differenziamo i messaggi che invia il client e quelli che invia il server. Questo perchè pensiamo ci sia

una maggiore chiarezza nel codice e una maggiore diversificazione tra le due parti. Anche noi abbiamo pensato di creare una sopraclasse Message che è estesa da ogni messaggio, ma per la serializzazione abbiamo scelto di usare il Serializable integrato in Java. In generale la divisione delle fasi di gioco (e i conseguenti messaggi scambiati) coincidono abbastanza con quelle da noi individuate.