

Peer-Review 2: Protocollo di Comunicazione

Legramandi, Leone, Locatelli

Gruppo 60

9 maggio 2022

Valutazione della documentazione del protocollo di comunicazione del gruppo 59.

1 Lati positivi

Ci è piaciuta l'idea di utilizzare ACK e NACK, immaginiamo che questi servano anche per rilevare eventuali disconnessioni. I messaggi che vengono scambiati durante le fasi di gioco sono standard e molto simile a quelli che scambiamo noi nel nostro progetto. Abbiamo trovato utile, visto l'entità comunque ridotta del progetto, che il server mandi un unico messaggio di update contenente in un file JSON tutte le informazioni utili.

2 Lati negativi

I messaggi crediamo che siano abbastanza completi, nei sequence diagram però non riusciamo ad apprezzare bene le entità in gioco (classi, thread, pattern...) per la comunicazione client<->server (ci sono solo entità client ed entità server in forma troppo generale). Mancano inoltre diversi scenari fondamentali: le disconnessioni, le fasi di gioco in cui è richiesta interazione attiva del player (oltre che per assistant e character cards)...

3 Confronto

Secondo noi dovrete cercare di implementare prima una solida struttura server per gestire meglio partite multiple, richieste di connessione e creazione di lobbys. Vi consigliamo l'utilizzo di diversi thread così da ottenere un'ottima granularità di componenti lato server. Perchè no, anche lato client si potrebbe pensare ad un'infrastruttura thread base.