

Peer-Review 2: Protocollo di Comunicazione

Alessandro Folini, Francesca Grimaldi, Roberto Giandomenico

Gruppo 45

Valutazione della documentazione del protocollo di comunicazione del gruppo 44.

Lati positivi

La prima cosa che apprezziamo è la distinzione, subito dopo l'instaurazione della connessione, tra le differenti modalità di accesso ad un gioco salvato in memoria, un gioco in attesa di partecipanti o un gioco da creare *ex novo*. Riteniamo che i messaggi presenti siano chiari ed esaurienti.

La scelta di visualizzare i messaggi che partono dal server e arrivano non solo al client del player di turno, ma anche agli altri client in attesa di giocare la loro mossa, è utile perché permette di avere una visione completa di come la comunicazione con tutti i client venga gestita parallelamente.

Anche la separazione tra le modalità di gioco **standard** e **expert** è comoda a livello visivo per osservare la differenza tra i messaggi scambiati.

Lati negativi

A primo impatto si nota la mancanza degli argomenti nei messaggi scambiati. Sarebbe utile implementarli nei messaggi del *sequence diagram* per avere un quadro generale più chiaro.

A questo proposito suggeriamo di esplicitare, quantomeno nella fase *Access*, che la comunicazione tra il server ed un client avviene in un thread distinto rispetto a quello sul quale viene accettata la richiesta di connessione.

Nella fase di pianificazione, vorremmo consigliare di unire i messaggi *playedCard* e *availableCards* in uno solo contenente entrambi i parametri, dal momento che sono consecutivi e il server non aspetta una risposta.

Una mancanza a livello documentativo è l'assenza della rappresentazione dello scambio dei messaggi durante la scelta della carta *personaggio*. Sarebbe stato comodo visualizzarla, anche solo a livello esemplificativo, per almeno un personaggio.

Nella documentazione non è specificato come avviene la gestione di eventuali errori relativi all'acquisizione di input da parte dell'utente. Ad esempio, come viene gestito il caso in cui l'utente inserisce un nickname già presente nella lobby, oppure il caso in cui uno dei parametri inviati con *movingStudentsMESSAGE* sia sbagliato? Sarebbe meglio indicare che il server, dopo le opportune verifiche, re-invia la richiesta.

Confronto

In generale il protocollo di comunicazione del gruppo 44 sembra essere ben fatto, non sembra esserci nessuna importante criticità.

I punti di forza, come già evidenziato in precedenza, sono la diversificazione di scenario nella modalità standard e expert, la modellizzazione dell'interazione tra il server e tutti i client a lui collegati.

L'unica accortezza sarebbe quella di modificare il *sequence diagram* in alcuni punti come suggerito sopra.