

# Peer-Review 2: Protocollo di Comunicazione

Alessandro Ferri, Alessandro Gabbini, Angelo G. Gaillet

Gruppo 15

9 maggio 2022

Valutazione della documentazione del protocollo di comunicazione del gruppo 14.

## 1 Lati positivi

Il protocollo presentato è veramente ben fatto, la descrizione dei messaggi è molto chiara, non sono presenti messaggi ridondanti. Il TurnStateNotification per mostrare a tutti i player quello che sta succedendo è un'idea semplice, efficace e di facile implementazione. La gestione della partita in caso di disconnessione è ben pensata, specialmente i diversi modi di gestire una disconnessione in base alla fase della partita (nella LOBBY si fa entrare un nuovo player, nel SETUP si sceglie un deck random ecc..), ciò ha permesso di implementare la funzionalità avanzata di resilienza alle disconnessioni. Avendo inoltre optato per non inviare tutto il model dopo ogni azione (utilizzando gli ActionEvent per aggiornare tutti i client dell'azione appena avvenuta), la rete risulta più leggera.

## 2 Lati negativi

Pur non essendo un vero e proprio lato negativo (ma più una scelta implementativa), gli ActionEvent per gestire la view in modo "modulare" aumentano la complessità del codice a lato server. Non sono stati trovati aspetti totalmente negativi, il protocollo è ben fatto.

### 3 Confronto

La gestione delle disconnessioni in modo diverso a seconda della fase della partita è un'ottima idea e rende il gioco più versatile (Evitando di far crashare tutto per una disconnessione), terremo sicuramente conto dell'idea per creare una gestione delle disconnessioni efficace. L'altra differenza riscontrata è nell'aggiornamento delle View: il nostro gruppo ha optato per inviare lo stato del model dopo ogni azione che richieda un aggiornamento della View (utilizzando ArrayList e Mappe si riesce a fare in modo relativamente leggero), ciò nonostante anche la modularizzazione della View e l'aggiornamento dei soli elementi che sono cambiati è un valido approccio (più leggero per la rete).