

Peer-Review 2: Protocollo di rete

Gabriele Benedetti, Mattia Belfiore, Giuseppe Buccheri, Michele Canepari

Gruppo AM24

Valutazione del protocollo di rete del gruppo AM33.

Lati positivi

I sequence diagram coprono tutte le interazioni e le varie fasi di gioco richieste durante una partita. Ci risulta che l'ordine delle azioni rispecchi la logica di gioco.

Ci sembra molto corretta anche l'organizzazione delle richieste in quanto partono tutte dal client. Come detto dai professori, rendere il server passivo e reattivo è l'approccio giusto.

Infine, la divisione mediante due controller per la gestione delle lobby e il collegamento dei giocatori e il flusso della partita sembra un approccio molto efficace, anche in caso di implementazione della funzionalità avanzata partite multiple.

Lati negativi

In generale, avendo inserito sempre "replyMessage", non sono molto chiare le risposte del server a ogni richiesta del client. Era meglio inserire anche eventuali dati e oggetti passati e ritornati e un nome più specifico per ogni situazione.

Durante il turno di gioco, inoltre, non è corretta l'interazione tra il Server e le classi Playable, Pawn e Game (che fanno parte del model). A nostro parere la funzione dei controller è appunto fornire dei metodi che modificano lo stato del model, di conseguenza è più corretto che l'interazione sia soltanto tra Server e GameController, il quale si occuperà di richiamare i metodi del model.

Sempre nel turno di gioco, non è molto chiaro il messaggio play, in quanto non abbiamo capito come effettivamente lato server avvenga il vero e proprio posizionamento solo attraverso un parametro corner. Utilizzando una matrice, probabilmente era necessario inviare le coordinate del posizionamento voluto.

Secondo noi avreste pure potuto entrare un po' più nei dettagli durante l'interazione tra client e server, non essendo coinvolte solo due classi in entrambi i protocolli, il livello di dettaglio poteva essere maggiore, specificandole tutte.

Infine, era stato richiesto anche una descrizione dell'architettura specificando l'utilizzo dei thread all'interno del vostro programma, ma dai sequence diagram inviati non è possibile risalire ad essa.

Confronto tra le architetture

Le nostre scelte implementative, per quanto riguarda la rete, sono molto simili. I messaggi scambiati tra client e server sono praticamente gli stessi anche per il nostro progetto. L'unica differenza riguarda la gestione della comunicazione di fine partita che noi abbiamo scelto di notificarla mediante un messaggio e non una exception.

Comunque, si nota che il vostro progetto è forte e ben organizzato. Come detto in precedenza, però, l'interazione è stata descritta un po' troppo ad alto livello e questo non ci ha permesso di comprendere a fondo alcune vostre scelte. Sarebbe stato utile anche solo aggiungere una breve descrizione per ciascuna fase di gioco, entrando un po' più nel dettaglio sui messaggi e sui dati scambiati, sia inviati dal client che ritornati dal server. Manca anche una descrizione sull'utilizzo del threading che in questo progetto è fondamentale.