

Peer-Review 2: Protocollo di rete

Chiara Barone, Perla Durante, Ottavia Biagi, Elisabetta Cometti

Gruppo AM15

Valutazione del protocollo di rete del gruppo AM24.

Lati positivi

Separazione delle responsabilità: il design mostra una buona separazione delle responsabilità tra le diverse classi (View, Client, Server, LobbyController, GameController), che aiuta a mantenere il codice organizzato.

Utilizzo di threading: l'impiego del multithreading per gestire operazioni simultanee (ascolto della tastiera, comunicazioni con il server, gestione degli input degli utenti) è una scelta tecnica solida che permette un corretto parallelismo di gioco.

Completezza: sembra che abbiate pensato a tutti i metodi necessari per il gioco e li abbiate implementati in modo che funzionino bene insieme, assicurando un flusso di informazioni chiaro e efficace.

Lati negativi

Nel protocollo di rete non è chiarissima la funzionalità del Listener.

Inoltre, da come sono scritti i sequence diagram, sembra che molti eventi siano generati dal server, mentre spesso ci è stato consigliato di far partire sempre le richieste dal client.

Alla vostra documentazione manca una descrizione chiara della struttura dei messaggi scambiati tra client e server che sarebbe utile per questioni di omogeneità.

In generale però, non abbiamo trovato particolari lati negativi, in quanto tutta la struttura del vostro protocollo di rete ci sembra ben fatta.

Confronto tra le architetture

L'approccio generale al design dell'architettura di rete è lo stesso. Anche noi abbiamo pensato più o meno agli stessi metodi che propaghiamo con le stesse modalità. Per migliorare il nostro protocollo di rete potremmo prendere spunto dal vostro modo di gestire la creazione del GameController una volta che il primo giocatore si è collegato.