

Peer-Review 2: Communication Protocol

Gruppo AM27

Alessandro Barbieri, Mariarosaria Cotrone, Silvia Denti, Marco De Vellis

Valutazione del protocollo di comunicazione del gruppo AM36

1 Lati positivi

- Controlli doppi sia lato Client sia lato Server grazie all'utilizzo di una macchina a stati finiti che simula l'evoluzione del gioco.
- Uso del Listener e non del pattern Observer-Observable che risulterebbe essere deprecato.
- Aggiornamento della View ogni volta che un giocatore svolge un'azione in modo tale che anche tutti gli altri giocatori possano vedere cosa sta succedendo.

2 Lati negativi

- Nei protocollo di comunicazione e nei sequence diagrams fornitoci non abbiamo trovato messaggi riguardanti Ping-Pong o Keep Alive che controllano che il Client e il Server siano continuamente connessi alla rete.

3 Confronto tra le architetture

- Come nella nostra implementazione la correttezza di una mossa viene verificata sia lato Client sia lato Server.
- Come nella nostra implementazione l'update view avviene a ogni mossa del Client e viene poi propagata a ogni giocatore.