

# Peer-Review 2: Protocollo di Comunicazione

Alessandro Fiorucci, Alessandro Monguzzi, Alberto Pasquali  
Gruppo 29

9 maggio 2022

Valutazione della documentazione del protocollo di comunicazione del gruppo 28.

## 1 Lati positivi

- Interessante la gestione di GameUpdate per informare tutti i client connessi dei cambiamenti avvenuti e che vengano gestite le prossime azioni in base al nuovo modello ricevuto.
- Introduzione di un GameID per poter identificare univocamente la sessione di gioco.

## 2 Lati negativi

- I diagrammi non rappresentano tutte le situazioni di gioco richieste e non presentano alcuna descrizione.
- Non è chiara la gestione delle fasi di gioco da parte del server, non si capisce se sia il client a decidere il comando da mandare al server o ci sia un controllo da parte di quest'ultimo sulla sequenza di comandi che il client deve inviare.

### 3 Confronto

- Per quanto riguarda la parte della connessione, i due protocolli sono abbastanza simili.
- Per quanto riguarda la gestione delle fasi di gioco, noi abbiamo organizzato lo scambio di comandi tra server e client con una richiesta del comando da parte del server ed una risposta da parte del client. Il gruppo 28, invece, fa mandare direttamente il comando dal client, senza che nulla venga richiesto dal server.
- Lo scambio GameUpdate avviene ad ogni azione di un giocatore, come nel nostro protocollo.
- I diagrammi del gruppo 28 mostrano lo scambio di messaggi con diversi client. Noi, invece, abbiamo mostrato il comportamento del programma con un solo client.
- Rispetto al nostro protocollo, il gruppo 28 ha inserito i messaggi di ack.