

# Peer-Review 2: Protocollo di Comunicazione

Andrea Infantino, Federico Lamperti, Carlo Emanuele Maggio

Gruppo 47

Valutazione della documentazione del protocollo di comunicazione del gruppo 46.

## Lati positivi

Abbiamo notato i seguenti lati positivi:

1. La scelta di utilizzare un singolo messaggio (`phaseChange()`) con argomento `phaseName` (la specifica fase in corso) poiché si suppone che il client avrà un singolo metodo (contenente probabilmente uno switch) per gestire il cambio della fase del gioco;
2. Prevenzione di alcuni errori mediante un approccio di scambio messaggi secondo cui il server invia al client solo le mosse effettuabili, il quale sceglie solo tra queste.

## Lati negativi

Abbiamo notato i seguenti lati negativi:

1. La scelta di utilizzare due messaggi diversi (per il colore e la posizione) per descrivere lo spostamento di ogni singolo studente; in questo modo si scambiano un numero di messaggi considerevole (ad esempio: in una partita da 3 giocatori, per muovere i 4 studenti, ogni turno sono necessari 8 scambi di messaggio). Tutto ciò si potrebbe gestire tramite un'apposita classe in cui si tiene traccia della totalità delle mosse scelte dal player per poi passare quest'ultima come parametro del messaggio e quindi ridurre tutto ad un solo scambio di messaggi;
2. Mancano tutti i casi limite;
3. Non è chiaro come venga gestito il caso in cui un giocatore decida di effettuare un'azione non permessa, ad esempio il caso in cui cerchi di giocare una carta non durante il suo turno;
4. Manca la gestione delle character Card (nel caso in cui non si limitino alle regole semplificate);

## Confronto

Molto comoda risulta la gestione delle scelte possibili (punto 2 Lati positivi).

L'approccio da noi scelto invece, prevede che il client invii la mossa al server e solo successivamente il server controlla che la mossa sia legittima e in tal caso si prosegue senza intoppi, mentre in caso contrario invia un messaggio di errore.

La scelta ottimale a nostro avviso è una via di mezzo fra i due approcci.