

Peer-Review 2: Protocollo di Comunicazione

Finazzi Alessandro, Gallazzini Andrea, Lancini Andrea

Gruppo 48

Valutazione della documentazione del protocollo di comunicazione del gruppo 47.

Lati positivi

- L'elaborato è ben dettagliato, il design della comunicazione client-server è ben strutturato, coprendo quasi totalmente la gestione dei possibili messaggi scambiati.
- Sono stati definiti correttamente i vari scenari.
- I messaggi sono spiegati in modo chiaro e correttamente sono indicati argomenti e risposte eventuali.
- Gestione rapida con pochi messaggi delle varie mosse effettuate durante i turni.

Lati negativi

- In Game Access, la ricezione dei messaggi di connessione tra due o più client arriva simultaneamente, come se il server ricevesse in passive open. L'operazione diventa più difficile da gestire.
- Il server instaura una connessione con un guest senza prima sapere dall'admin quanti giocatori ha selezionato e la difficoltà della partita.
- Nella gestione del team non si capisce con esattezza se il player aggiunto è stato scelto dal primo giocatore della squadra o se si tratta di un giocatore scelto dal server. O almeno non si nota la differenza nel discriminare le due situazioni.
- In Planning Phase la parte opzionale risulta troppo estesa, inglobando anche una seconda parte opzionale che deve essere necessariamente eseguita per la routine nell'avanzamento del gioco, anche nelle fasi successive compare questa situazione.
- I giocatori possono inviare messaggi per effettuare delle mosse anche al di fuori del proprio turno, complicando la gestione delle comunicazioni.
- Model che viene aggiornato solo in alcune circostanze, causando una visione non aggiornata in tempo reale della plancia di gioco.
- Non è chiaro come alcuni messaggi vengano inseriti nella comunicazione poiché non presenti nei sequence diagram.

Confronto

- Si potrebbe implementare qualche controllo in più lato client per semplificare la comunicazione accertandosi che le mosse siano valide prima di inviarle al server.
- In questo modo la GUI viene aggiornata solo in alcuni momenti, facendo sì che non si abbia sempre una visione aggiornata della plancia di gioco per poter pianificare il proprio turno. Si potrebbero dividere le comunicazioni per l'aggiornamento dell'interfaccia da quelle per la comunicazione delle mosse e delle fasi del turno.
- In Generale la comunicazione risulta abbastanza chiara e senza messaggi superflui e ad eccezione dei casi evidenziati abbastanza simile a quella pensata da noi.

- La gestione complessiva dell'elaborato è abbastanza completa e una buona coesione delle varie fasi, la nostra implementazione risulta più generica e ad alto livello.