

# Peer-Review 2: Protocollo di comunicazione

Isaia Belardinelli, Lorenzo Biasiolo, Leonardo Brusini

Gruppo AM28

Valutazione del protocollo di comunicazione del gruppo AM01.

## Lati positivi

- Heartbeat protocol: verifica di un'eventuale disconnessione del client.
- Enumerativo dei comandi (Command).
- Smistamento dei client (ipotizzando partite multiple).

## Lati negativi

- Prompt: nonostante ci sia scritto che "il server rimane in ascolto dei client e risponde solo su richiesta", viene scritto anche che "il server invia un prompt all'utente per invitarlo a inviare comandi". La comunicazione non parte quindi dal client in questi casi.
- Descrizione del procedimento per la segnalazione della vittoria mancante.
- Descrizione poco dettagliata formato dei messaggi.

## Confronto tra le architetture

- Controlli unilaterali / bilaterali: In entrambi i progetti, vengono fatti vari controlli sia a lato client che a lato server. In un'applicazione reale, sarebbe opportuno implementare i controlli effettuati a lato client anche a lato server (ad esempio per evitare problemi lato server nel caso di bug nel client, manipolazione della comunicazione, ecc.)
- Non è descritto il formato dei messaggi di errore, nel nostro caso implementati attraverso un enumerativo contenente un codice numerico e un messaggio (stringa) di errore.
- Non è necessario, per il gruppo AM01, far ricadere la decisione della modalità di gioco sul primo giocatore.  
Nel nostro caso, è necessario in quanto non abbiamo previsto la possibilità di implementare partite multiple.