Peer-Review 2: Protocollo di comunicazione

Isaia Belardinelli, Lorenzo Biasiolo, Leonardo Brusini

Gruppo AM28

Valutazione del protocollo di comunicazione del gruppo AM01.

# Lati positivi

* Hearbeat 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.