Peer-Review 2: Protocollo Rete

Simone Airaghi, Matteo Boido, Lorenzo Bossi

Gruppo 20

Valutazione del protocollo di rete del gruppo 50.

# Lati positivi

* Uso dei file JSON per la comunicazione tra server e client che permette testare il protocollo con messaggi scritti mano ancor prima vi aver di aver programmato sia client che server
* Gestisce la eventuale recezione di messaggi da client nel turno sbagliato con l’invio del messaggio di risposta not your turn.
* Realizzazione di una bozza della cli per la comprensione della recezione dei messaggi

# Lati negativi

* Non c'è distinzione tra messaggi inviati al singolo client e messaggi inviati in broadcast.
* SendHall e SendDashboard mandano entrambi, al client che lo richiede, la propria dashboard. Ai fini del gioco sarebbe utile l’invio ulteriore delle dashboard degli avversari.
* Il server comunica con i client attraverso file JSON, mentre i client mandano stringhe o interi.
* Non è specificato il metodo di scelta della modalità di gioco all’inizio della partita (standard/esperti).
* Nel sequence diagram è il server che contatta il client e non il contrario.
* Non sono specificati i messaggi per i giocatori che si collegano a una partita già esistente e per l’inizio e la fine della partita.
* I messaggi inviati dal server contengono messaggi testuali sotto forma di stringhe. Sarebbe meglio separare la gestione dell’interfaccia utente dal formato dei messaggi, per esempio mandando oggetti di tipi specifici invece di stringhe.

# Confronto tra le architetture

* Nel nostro protocollo di comunicazione avviene per aggiornamenti incrementali e tramite l’utilizzo di una virtual view, mentre ad ogni modifica di un componente mandano l’intero stato del componente modificato. Ad esempio nel loro caso se si sposta uno studente nella propria dining room, il server manda tutta la dashboard al client semplificando il protocollo di comunicazione ma aumentando il binding tra client e server.