

Peer-Review 2: Protocollo di Rete

Giovanni De Lucia, Lorenzo Dell'Era, Lorenzo Battiston

Gruppo 23

Valutazione del protocollo di rete del gruppo AM53.

Lati positivi

- Ottima suddivisione delle fasi principali della partita.
- Serializzazione fatta con Gson è un buon modo per consentire al Server e al Client di essere fatti in modo autonomo e anche con linguaggi diversi (forse troppo dispendioso ai fini del progetto fatto solo in java rispetto al passare direttamente gli oggetti).
- Login ben fatto che offre la possibilità di iniziare una nuova partita ma anche di continuarne una salvata.
- Tante Notification e tutte ben pensate e specifiche per le varie situazioni della partita.
- Gestione del turno ottima con invio delle richieste da lato Client verso Server.

Lati negativi

- Nella disconnessione non viene specificato se esista o meno un timer per la riconnessione di un giocatore che si è disconnesso e di conseguenza quanto tempo debba passare prima di eleggere un vincitore e chiudere definitivamente la partita, dovrebbe essere spiegato meglio in quanto si dà la possibilità al Client di fare login di una partita già esistente.

Confronto tra le architetture

Il protocollo di rete del gruppo AM53 è sicuramente molto dettagliato e ben pensato per quanto riguarda le fasi salienti della partita. Per quanto riguarda l'idea della persistenza se in futuro decideremo di implementarla potremo sicuramente prendere spunto dal loro modo di gestirla. Per quanto riguarda il resto le scelte prese dal gruppo si sposano bene con la decisione di implementare una singola partita con persistenza.