Peer-Review 2: Protocollo di Comunicazione

Luigia Falasca, Lorenzo Forgia, Federico Angelo Luigi Ferreri

Gruppo 13

Valutazione della documentazione del protocollo di comunicazione del gruppo 12.

# Lati positivi

È stato gestita molto bene la creazione della partita, tramite i messaggi *Join Room* o *Create Room*.

Ogni mossa del gioco ha i suoi messaggi corrispondenti.

# Lati negativi

Mancano alcuni controlli, come quello dopo *playAssistant* per verificare se la carta giocata sia ancora disponibile nel mazzo del player o meno.

C’è un errore nella gestione dei loop in quanto c’è un loop *for each player* dentro un altro loop *for each player*.

Per una maggiore chiarezza per chi legge, era consigliabile scomporre il sequence diagram in più parti.

# Confronto

Il gruppo 12 ha evidenziato anche i messaggi del Player e del GameController, cosa da noi omessa per sottolineare meglio lo scambio tra Client e Server. Sono stati usati tanti loop e options, cosa da noi evitata.