

Peer review protocollo di rete gruppo 29

Punti di forza

- I messaggi sono sufficienti ad una comunicazione efficace senza averne un numero troppo elevato
- Sequence diagram dettagliati ma anche facili da capire
- I messaggi RequestGameList e GameList consentono ai giocatori di unirsi ad una partita iniziata da qualcun altro

Debolezze

- Non è descritto il contenuto dei messaggi (il tipo di dato inviato e se vengono inviati oggetti serializzati o file json ad esempio)
- Consigliamo l'utilizzo di un messaggio di ping per capire se il client è ancora connesso (senza quello anche nella versione base del gioco se avviene una disconnessione il gioco non può terminare mai)
- Sarebbe meglio inviare un ack alla fine di una conversazione per verificare che il messaggio sia arrivato correttamente a destinazione, senza il Client potrebbe desincronizzarsi dal Server

Differenze tra protocolli

| Gruppo 29 | Gruppo 30 |
|--|--|
| Ogni volta che avviene un cambiamento nel Model viene inviato l'intero gioco: questo evita desincronizzazioni tra Client e Server, ma comporta molti controlli per modificare la View e un maggior carico sulla rete | Quando avviene un cambiamento nel Model viene inviata una notifica specifica con l'oggetto che ha subito la variazione: ciò comporta l'utilizzo del pattern Observer/Observable nel Server e una maggior probabilità di desincronizzazione, ma anche un minor numero di controlli da eseguire nel client |