

Peer-Review 2: Communication Protocol

Mirko Calvi, Simone Calzolaro, Elena Caratti, Gabriele Clara di Gioacchino
Gruppo 5

8 maggio 2023

Valutazione del diagramma UML delle classi del gruppo 14.

1 Lati positivi

In generale riteniamo sia stato svolto un ottimo lavoro per quanto riguarda la progettazione del communication protocol e del materiale fornito per la peer review.

In particolare i lati positivi più rilevanti sono:

- Possibilità da parte del client di scegliere a quale gioco connettersi
- Gestione della disconnessione del client in fase di login
- Ottima gestione dei timer in ogni istante della partita

2 Lati negativi

- Assenza del ping per verificare la disconnessione del client e/o server

3 Confronto tra le architetture

- Noi comunichiamo la classifica dei giocatori alla fine della partita mentre nel vostro communication protocol non vengono passate dal server al client informazioni sui punteggi degli altri giocatori

- Gli oggetti JSON sono stati progettati in maniera simile: noi utilizziamo la chiave "method" al posto di "code" il quale è una stringa e non un intero; non aggiungiamo un messaggio in cui spieghiamo il contenuto ma inviamo direttamente gli oggetti che saranno utilizzati come parametri nei metodi del server (a seguito del parsing).