

Peer Review 2 : Protocollo di Comunicazione

Alessandro Fusè, Davide Osimo, Elis Kina

(Gruppo 38)

Valutazione della documentazione del protocollo di comunicazione del gruppo 37

Lati Positivi

Dopo aver analizzato la documentazione del gruppo 37, riteniamo che il lavoro complessivo sia realizzato abbastanza bene.

In particolare, la descrizione dettagliata dei messaggi mandati da parte del server e del client facilita la comprensione. Riteniamo positivo il fatto di aver raggruppato i tipi di messaggio per argomento e per risposta possibile.

Tutti gli scenari richiesti sono stati descritti in modo chiaro e sintetico.

Lati Negativi

Il fatto che i giocatori si distinguono dal colore invece che da un nickname non è un vero lato negativo, però sarebbe più corretto distinguerli in base al loro nickname.

Inoltre, dovrebbe essere il server a comunicare al client quando l'inizio della fase di AZIONE perché il client non può fare una mossa senza ricevere prima la richiesta dal server (il discorso va fatto per ogni mossa che il client può fare: spostare gli studenti, spostare Madre Natura, scegliere la nuvola.)

Confronto tra le architetture

Rispetto al nostro protocollo, quello del gruppo 37 presenta più sequence diagrams, cosa che facilita la comprensione del gioco.

I messaggi di “acknowledgement” sono una scelta intelligente per rendere più flessibile la gestione delle risposte dal lato server. Nel nostro protocollo questo aspetto manca.