

Peer-Review 2: COMMUNICATION PROTOCOL

Simone Callegarin, Giacomo Carugati, Filippo Buda
Gruppo AM07

4 maggio 2022

Valutazione del protocollo di comunicazione del gruppo AM37.

1 Lati positivi

L'idea con cui è stata gestita la possibilità di partite multiple è semplice e intuitiva.

Il fatto che in assenza di una lobby con le caratteristiche scelte dal giocatore essa venga direttamente creata, permette di semplificare la gestione della creazione dei vari match, permettendo così a ciascun giocatore di accedere o creare la partita secondo le preferenze da lui indicate.

A patto di riuscire a gestire con Json l'ereditarietà dei messaggi si è riusciti a ottenere una maggiore leggibilità della logica dei messaggi.

2 Lati negativi

Il documento di specifica testuale del protocollo di rete risulta mancante della parte di creazione e gestione della lobby e del game stesso, inoltre è carente di dettagli e spiegazioni relativi a diversi aspetti specifici dell'implementazione. Alcuni messaggi probabilmente potrebbero essere semplificati, come ad esempio MoveStudents, che presentano una grande quantità di campi che risultano essere difficilmente interpretabili senza una spiegazione adeguata.

3 Confronto tra le architetture

Le nostre architetture si assomigliano da un punto di vista logico, a parte per i messaggi.

Nei nostri messaggi, esclusi quelli di setup, il formato risulta essere uniformato attraverso l'uso di un singolo intero.

Inoltre il loro gruppo ha optato per l'utilizzo di una classe apposita Lobby per gestire ciascun match, mentre noi abbiamo optato per salvare i singoli match in una List sul server alla quale ogni client handler potrà accedere tramite il riferimento del match a cui è stato associato.