

Peer-Review 2: Protocollo di Comunicazione

Giarola, Gualeni, Gusmeroli

Gruppo 8

Valutazione della documentazione del protocollo di comunicazione del gruppo 7.

Lati positivi

- Approccio naturale e intuitivo: il sequence diagram risulta auto esplicativo.
- La scelta di basare il protocollo della logica di gioco su uno scambio di richieste (provenienti dal server) e risposte (provenienti dal client) garantisce che il server sappia cosa stia per ricevere e lo confermi o meno con un messaggio al client.
- Lo scambio dell'intero modello dopo ogni interazione confermata dal server garantisce la correttezza dei dati presenti sui vari client.

Lati negativi

- Il messaggio di handshake si potrebbe omettere dato che non contiene parametri.
- Pesantezza/quantità di messaggi scambiati: scambiarsi ad ogni interazione con il server l'intero model può risultare oneroso in termini di rete, inoltre ogni messaggio che viene inviato lato client aspetta di essere controllato solo lato server, il che potrebbe essere fatto in parte dal mittente e diminuire la quantità di messaggi sbagliati.
- Un client potrebbe scegliere una carta personaggio in qualsiasi momento del suo turno: nel sequence diagram risulta esserci un momento prestabilito per giocare carte personaggio.

Confronto

Il protocollo del gruppo 7 a discapito di una maggiore autonomia dal server garantisce l'integrità dei dati di gioco, cosa che nel nostro protocollo è gestita lato client: qui infatti si dà per scontato che pure il client tenga memoria dello stato del gioco e sappia quando è concesso al client inviare messaggi e parametri a differenza del gruppo 7.