

Peer-Review 2: Protocollo di Comunicazione

Francesco Arcuri, Giulia Prosio, Carlo Ronconi
Gruppo 7

9 maggio 2022

Valutazione della documentazione del protocollo di comunicazione del gruppo 6.

1 Lati positivi

Il protocollo di comunicazione presenta una suddivisione dei messaggi di rete in tre possibili categorie: messaggio mandato da controller a view, da view a controller e informazione generica. Questa suddivisione, pur non essendo la stessa da noi operata, può portare a vantaggi nell'implementazione del pattern observable-observer.

Abbiamo poi riscontrato una scelta semplice ed efficace della gestione della scelta delle modalità di gioco, simile a quella da noi pensata, ovvero di chiederle al primo giocatore connesso.

Sono stati individuati correttamente i casi opzionali nei quali un giocatore (che non sia il primo) abbia inserito un nickname già utilizzato da qualcun altro e i loop da seguire nelle fasi di pianificazione e azione.

2 Lati negativi

Le categorie di messaggi CVMMessage e VCMessage fanno pensare che sia stata scelta una architettura MVC in cui il controller separa e fa da intermediario model e view, che può rendere complicato mantenere aggiornata la view quando viene modificato il model.

Seppur definiti, abbiamo rilevato l'assenza di alcuni messaggi nel sequence diagram. Ne fanno parte:

- “GameStart”: il cui scopo è quello di notificare ai giocatori l'inizio vero e proprio della partita, eventualmente inviando anche la divisione iniziale degli studenti sul tavolo da gioco e in ogni entrata;
- “UpdateGameBoard”: per aggiornare la view durante la fase di azione, così da permettere agli altri giocatori di vedere la mossa effettuata dal giocatore corrente;
- “AskTowerColor” e “SetTowerColor”: richiedono e determinano il colore delle torri da associare ad un giocatore.

Dalla descrizione fornita nel metodo “SetGameSettings”, si nota come sia possibile scegliere tra la variante “easy” ed “expert”. Nonostante questo, non è presente nel sequence diagram la richiesta di comprare una carta personaggio al giocatore.

Non è inoltre gestito il caso in cui un giocatore scelga una carta assistente già scelta dal giocatore precedente nello stesso turno.

3 Confronto

Analizzando il sequence diagram del gruppo 6, abbiamo trovato alcune somiglianze con il nostro, in particolare all'interno dello scenario “Game Setup”. Nel momento in cui viene stabilito il collegamento tra il Server e il Client relativo al primo giocatore, verrà inviato a quest'ultimo il messaggio “AskGameSettings” che prevede una risposta fornita dal messaggio “SetGameSettings”. Sarà proprio il primo giocatore a definire le impostazioni generali scegliendo il numero di giocatori che prenderanno parte e la modalità di gioco; inoltre, a differenza nostra, specificherà anche il proprio nickname invece di rimanere in attesa di un messaggio differente che lo richiederebbe esplicitamente.

Un ulteriore punto in comune è stato individuato nel caso in cui un giocatore (diverso dal primo) scegliesse un nickname già usato. In questo caso, come definito anche da noi, verrà inviato il messaggio “AskNewNickname” fin quando questo non sarà valido.