

Peer-Review 2: Protocollo di Comunicazione

Davide Galbiati, Giuseppe Gentile, Christian Giosia

Gruppo 62

Valutazione della documentazione del protocollo di comunicazione del gruppo 61.

Lati positivi

Innanzitutto, i sequence diagram fornitici sono molto chiari e precisi, sono stati di facile interpretazione da parte nostra. Vengono rappresentati tutti gli scenari e le fasi di gioco che secondo noi si possono presentare nel corso di una partita. Gli identificativi dei vari messaggi e relativi parametri sono piuttosto esplicativi.

Lati negativi

Come è già stato fatto notare nella documentazione del protocollo, nei sequence diagram sono assenti i messaggi necessari a gestire eventuali casi di errore, come per esempio un giocatore che tenta di spostare uno studente che non possiede o di muovere madre natura di un numero di isole non concesso dalla carta giocata ecc. Inoltre, riteniamo necessaria l'aggiunta di ulteriori messaggi necessari ad aggiornare il singolo client sulle mosse effettuate dai vari giocatori che partecipano alla partita (per esempio nella prima mossa della fase azione, prima di muovere uno studente bisognerebbe mostrare al giocatore come sono cambiate le isole e le plance degli altri giocatori.

Confronto

Come precedentemente fatto notare, nella nostra documentazione abbiamo inserito messaggi di errore e messaggi di aggiornamento necessari ad informare il client dei cambiamenti eseguiti da altri client. È stato fatto uso di una differente modalità di gestione delle diverse fasi di gioco con invio di messaggi di inizio e fine turno; nella nostra implementazione la fase di gioco è implicita nel tipo di messaggio scambiato tra client e server, sarà poi il server a ricavarla a seconda del messaggio ricevuto o inviato e a settarla nel gameModel.