

Peer-Review 2: Protocollo di Comunicazione

Favento, Laini, Macaluso
Gruppo 32

10 maggio 2022

Valutazione della documentazione del protocollo di comunicazione del gruppo 31.

1 Lati positivi

La documentazione fornita presenta dei sequence diagram completi e comprensibili, che rappresentano tutte le fasi possibili del gioco.

Abbiamo apprezzato particolarmente la scelta di differenziare i possibili scenari nella fase di fine della partita. Infatti nei due casi di assenza di studenti nella Bag e di terminazione degli assistenti giocabili da parte degli utenti, il server comunica ai client che il round successivo sarà anche l'ultimo della partita. Questo è utile per mettere al corrente i giocatori dell'importanza delle loro successive mosse, che potrebbero risultare decisive nell'esito della partita.

2 Lati negativi

2.1 Gestione Nickname

Nella fase di accesso alla partita, il nickname del giocatore viene fornito nella richiesta di unione a un Game, dal client al server, con annesso controllo di quest'ultimo che evita la possibilità di avere due giocatori con lo stesso nickname durante la partita. Questo però potrebbe consentire a due giocatori di due partite differenti di avere lo stesso nickname di gioco. Riteniamo che

sia più corretto inserire il nickname durante l'accesso al server di gioco, in modo da avere un nickname univoco per ogni giocatore, che potrebbe anche essere utilizzato come Player ID per semplificare la gestione degli utenti.

2.2 Nuvole

Nella fase di scelta della nuvola da parte del giocatore, non può mai verificarsi la situazione in cui tutte le nuvole siano vuote. Questo perché vengono riempite nella fase di pianificazione, prima dell'inizio del turno. I messaggi di riempimento delle nuvole andrebbero aggiunti nella fase di pianificazione, prima che i giocatori scelgano le loro carte assistente.

3 Confronto

3.1 Messaggi di errore

Nella documentazione fornita viene adottato un messaggio da server a client per ogni tipologia di errore. Nella nostra implementazione abbiamo ritenuto più semplice e utile creare un solo messaggio di errore che ha come argomento una stringa che descrive l'errore: in questo modo siamo riusciti a includere tutti i tipi di errore diversi in un solo messaggio.

3.2 Inizio partita

Nella situazione antecedente all'inizio della partita, il passaggio tra fase di matchmaking a fase di scelta di Tower e Wizard viene gestito dal client, che manda un messaggio al server per passare alla prossima fase. Al contrario, la nostra implementazione preferisce che il server avanzi direttamente alla fase successiva una volta che tutti i giocatori richiesti si sono uniti alla partita, senza lasciare controllo al client.

3.3 Azioni del giocatore

Nel corso del gioco ogni azione parte dal client con un messaggio (ad esempio lo spostamento di studenti), che può essere inviato in qualsiasi momento della partita (ovviamente ricevendo un errore se inviato nella fase errata). Noi invece abbiamo optato per continue richieste da parte del server, che comunica ogni volta al giocatore la sua prossima mossa disponibile, togliendo controllo al client.