

Peer-Review 2: Protocollo di Comunicazione

Leonardo Marazzi, Yanfeng Li, Alessio Mangiarotti

Gruppo 6

Valutazione della documentazione del protocollo di comunicazione del gruppo 6.

Lati positivi

Il protocollo di comunicazione è ben definito e non troviamo scelte di sviluppo che possano portare a una complicazione con la CLI o la GUI.

A parte alcuni casi mancanti la dinamica di gioco è chiara e anche la funzione del server nei vari turni, avendo specificato in modo chiaro il modo in cui vengono gestite le richieste errate lato client (come mostrato dai sequence diagram)

Lati negativi

Il client deve richiedere le diversi parti del tavolo da gioco separatamente generando così tempi di attesa per il giocatore; dato che le informazioni sono poche si poteva direttamente richiedere tutto il model aggiornato.

Un' altro aspetto negativo è che gestendo parte del protocollo lato client si possono generare dei problemi nel caso in cui ci siano degli sfasamenti tra i diversi giocatori. La tipologia di gioco , a nostro parere, era più facilmente implementabile con un a struttura thin client.

Oltre a questo nella descrizione dei protocollo mancano le seguenti informazioni:

- 1) La gestione delle carte personaggio e come vengono presi gli input di queste ultime.
- 2) Nel player connecting fase e Game start non è chiaro il protocollo soprattutto per quanto riguarda la parte grafica

Confronto

Il protocollo di comunicazione è molto simile a quello da noi implementato per quanto riguarda le funzionalità dei messaggi scambiati.

La principale differenza è che nel nostro protocollo di comunicazione è il server che durante le fasi di gioco chiede gli input al client, mentre nel protocollo del gruppo 6 è il client che manda i dati al server.

Un'altra differenza sta possibilità di caricare partite già esistenti, nella possibilità del server di gestire più partite insieme e l'implementazione delle carte personaggio.