

Peer-Review 2: Protocollo di Comunicazione

Davide Grazzani, Luca Muroi, Sara Mucci

Gruppo 46

Valutazione della documentazione del protocollo di comunicazione del gruppo 45.

Lati positivi

- Le idee principali delle fasi di gioco sono state ben modellate e ci risultano ben comprensibili

Lati negativi

- Nello scambio di messaggi per l'accesso al gioco l'uso di un nome alfanumerico (indicato da un giocatore) per identificare una partita potrebbe generare conflitto
- Nella action phase 3 non viene chiesto al giocatore se vuole attivare l'effetto di una carta (ad es. il player potrebbe voler attivare l'effetto della carta che mette una tessera divieto su un'isola)
- Nell'end game non è chiaro come viene gestito il pareggio

Confronto

Esclusa l'implementazione, di cui non sappiamo i dettagli (quale metodo è stato utilizzato come serializzazione, JSON, XML,...), il protocollo sembra molto simile a quello fatto da noi. Per questo motivo non ci risultano particolari criticità. Quindi, nel complesso, ci sembra un buon protocollo