

Peer-Review 2: Protocollo di Comunicazione

Ferrario, Griffanti, Masiero

Gruppo 25

Valutazione della documentazione del protocollo di comunicazione del gruppo 24.

Lati positivi

- Un elemento che troviamo positivo nell'architettura del protocollo di comunicazione è la granularità con cui esso è stato concepito: troviamo infatti che ogni macrofase di gioco, dall'inizio alla fine, sia stata frammentata nelle sue singole parti senza accorpare ciò che potrebbe essere il contenuto di un singolo messaggio. Un'analisi più approfondita di ciò che questo comporta si trova nel terzo punto della sezione dedicata al confronto tra le architetture.

Lati negativi

- Il gruppo 24 ha scelto di definire alcuni messaggi che, come viene spiegato nella descrizione, richiedono informazioni al client. Tuttavia riteniamo sia più corretto che il server rimanga in ascolto di richieste inoltrate dal client e, se necessario, risponda con un semplice messaggio di Ack/Nack o con informazioni utili al client (dati di aggiornamento del Model, per esempio).

Confronto

- La principale differenza per quanto concerne il protocollo di rete e il meccanismo di serializzazione (e deserializzazione) dei messaggi, riguarda l'utilizzo di oggetti java da parte del gruppo 24, a differenza del formato JSON utilizzato dal nostro gruppo.
- Al termine della partita, il nostro server invia un messaggio "MatchEnd" al client, contenente l'ID del player vincitore del gioco, e di conseguenza verrà chiusa la socket del client. Dalla documentazione del protocollo di rete del gruppo 24 si può leggere che sono stati previsti due messaggi scambiati al termine della partita: un primo messaggio "announceResult" inviato dal server avverte ciascun giocatore riguardo al suo stato di vincitore o perdente; successivamente un altro messaggio "closeSocket", proveniente dal client, chiede la chiusura della connessione con il server della partita.
- Il gruppo 24 gestisce lo spostamento degli studenti della fase azione in quattro momenti: un primo messaggio in cui il client fa sapere al server se vuole spostare studenti all'interno della Dining Room, un secondo messaggio in cui il client comunica al server gli studenti che vuole muovere all'interno della Dining Room (solo nel caso in cui il client abbia espresso, nel messaggio precedente la volontà di farlo), un messaggio in cui il client comunica al server quali studenti ha deciso di spostare sulle isole e infine un messaggio in cui il client specifica le isole scelte per questi spostamenti. In questo modo il gruppo 24 ha imposto al giocatore un ordine in cui poter spostare gli studenti, ovvero prima deve spostare gli studenti all'interno della Dining Room e solamente dopo spostare altri studenti, se non esaurito il numero di studenti che possono

essere mossi, sulle isole.

Nel nostro protocollo invece abbiamo previsto solamente due diversi messaggi: uno viene utilizzato dal client per informare il server quali studenti ha scelto di spostare e su quali isole; un altro messaggio permette al client di informare il server riguardo quali studenti spostare all'interno della Dining Room.

Quindi a differenza del gruppo 24 noi non imponiamo alcun ordine di scelta al giocatore e gestiamo questa fase esclusivamente con meno messaggi, contenenti però più informazioni.