Peer-Review 2: Protocollo di comunicazione

Alessandro Costantini, Nicolò D’Arpa, Zarlene Justrem De Mesa

Gruppo 50

Valutazione del protocollo di comunicazioni del gruppo 23.

# Lati positivi

* L’implementazione di un’interfaccia per lo scambio di messaggi Client-Server ed inoltre la possibilità di avere partite multiple.
* Gestione della lobby, ovvero il controllo in caso si connettano due client che inseriscono lo stesso nickname o nel caso in cui si raggiunga il massimo numero di giocatori ammessi.
* Positiva l’estrazione casuale del primo giocatore.
* Pre-calcolare le carte giocabili dal giocatore e inviare al client solo le carte che può effettivamente giocare.
* L’implementazione di un time-out per le due fasi di gioco (planning phase and action phase), per controllare che il client sia ancora attivo e stia effettivamente ancora giocando.

# Lati negativi

* È chiara l’implementazione delle notifiche con l’interfaccia, però non è molto chiaro come e quando viene notificato al giocatore l’inizio del suo turno e cosa accade nel caso in cui un client provi ad inviare messaggi durante il turno di un altro.

# Confronto tra le architetture

La nostra architettura e quella del gruppo AM23 sono molto simili, un loro punto di forza è il fatto di poter gestire partite multiple cosa che noi non abbiamo ancora implementato. Poi interessante anche l’inserimento di un time-out per verificare che un giocatore stia ancora effettivamente giocando. Un ulteriore differenza con la nostra architettura è il tipo di scambio tra Client e server, in quanto loro usano oggetti java mentre noi scambiamo JSON serializzati con gson.