

Peer-Review 2: Protocollo di Comunicazione

Martina Gianola, Leonardo Fiore, Giovanni Gaggero

Gruppo 36

Valutazione della documentazione del protocollo di comunicazione del gruppo 35.

Lati positivi

- La divisione delle parti che compongono la parte Server e la parte Client
- La gestione delle scelte iniziali: del nickname, del colore, del deck di carte assistenti
- La divisione della fase di azione in tre sotto fasi nel GameHandler

Lati negativi

- La richiesta del numero di giocatori e della modalità di gioco non vanno inviate a tutti i client ma solo al primo che si connette

Confronto

Nel complesso le due documentazioni sono simili, sicuramente prenderemo spunto per l'implementazione delle scelte iniziali del deck di carte assistenti. Per quanto riguarda le differenze noi chiediamo il nickname subito dopo la connessione dell' user e non dopo quando viene creata la partita.