

Peer-Review 2: Protocollo di comunicazione

Cornetta Giulia, Del Beato Federica, Delpero Samuele
Gruppo AM51

6 maggio 2022

Valutazione del protocollo di comunicazione del gruppo AM24.

1 Lati positivi

Il protocollo di comunicazione del gruppo AM24 è ben strutturato e la suddivisione in fasi è chiara ed efficace.

Complessivamente è completo ed è evidente che ogni scelta è ben ragionata.

1.1 Gestione personaggi

I messaggi che servono ad applicare gli effetti delle carte personaggio sono stati minimizzati grazie ad una separazione in effetti atomici, rendendo più agevole la comunicazione tra client e server.

2 Lati negativi

2.1 Gestione disconnessione

Riteniamo che attendere 5 ping per considerare il client come disconnesso sia eccessivo, in quanto in termini di tempo corrisponde a 25 secondi.

3 Confronto tra le architetture

A differenza del nostro protocollo di comunicazione, in quello del gruppo AM24 è il server che prende iniziativa mandando messaggi di richiesta ai

client aspettandosi determinate risposte. Nel nostro protocollo di comunicazione, invece, il client invia messaggi, il server li processa verificando che siano appropriati per la fase di gioco e secondo le regole e invia la risposta, eventualmente di errore.

Un'altra differenza riguarda la gestione dell'aggiornamento delle view. Il gruppo AM24 ha deciso di inviare update dell'intero model ad ogni modifica, mentre il nostro gruppo ha deciso di inviare update parziali delle sole parti toccate dal cambiamento.

Analizzando i due progetti non si riscontrano particolari aspetti negativi a parte ciò che è riconducibile a differenze progettuali.