

Peer-Review 2:

Protocollo di Comunicazione

Simone Bevilacqua 10720775 Raffaele Chiaverini 10711746

Luca Barda 10697790 Michael Alibeaj 10750827

Gruppo AM-11

Valutazione del protocollo di comunicazione del gruppo AM-20.

Lati positivi

- Le tiles vengono selezionate in gruppo correttamente e parte del controllo è fatto lato client, evitando così di inviare inutilmente messaggi non validi al server;
- Vengono riportati in maniera esplicita i messaggi di update della view dal server al client.

Lati negativi

- Il protocollo sembra distinguere la fase di connessione del client al server con la log phase in cui il client si registra inserendo il nickname il quale sembra essere inviato dal client in maniera pro-attiva al server. Una soluzione più naturale è quella di far sì che il nickname venga richiesto al client dal server direttamente a seguito dell'apertura della connessione in un'unica fase di login;
- L'accesso ad altri giocatori viene bloccato finché il primo giocatore non inserisce un numero valido di giocatori.
La corrente implementazione può essere facilmente "ingannata" se il primo giocatore a cui viene chiesto di inserire il numero di giocatori si rifiuta di inserire un valore portando così il server a rifiutare qualsiasi connessione successiva e rendendo l'applicazione inutilizzabile.
- Non è specificata nel diagramma la fase in cui il client può cambiare l'ordine delle tiles selezionate;
- Manca il diagramma dei messaggi scambiati nella fase di fine gioco;

- Nella game phase i messaggi 10 e 11 dovrebbero essere nel verso opposto da server a client;
- Dal report non è chiaro quando verranno comunicati gli elementi di gioco (LivingRoom, Bookshelf, Goals, ...) dal server ai client;
- Non è specificato come funziona la procedura di test della connessione (ping-pong), in particolare i messaggi scambiati.

Consigli

- Potrebbe essere utile creare diversi messaggi di errore ad hoc che contengono informazioni sul tipo di errore piuttosto che messaggi di errore generici che costringe il client a dedurre il tipo di errore dallo stato del gioco in cui si trova;
- Anche se non previsto dalla specifica si potrebbe dare la possibilità al client di deselezionare una tile pescata.