

Peer-Review 2: Protocollo di Comunicazione

Roberto Cialini, Umberto Colangelo, Vittorio La Ferla

Gruppo AM29

Valutazione del protocollo di comunicazione del gruppo AM02.

Lati positivi

- In generale, la logica di gioco descritta nel sequence diagram è fedele alle reali dinamiche di connessione e comunicazione tra client e server, analizzando minuziosamente ogni possibile fase di una partita. Le fasi descritte, supportate dai relativi commenti, sono facilmente comprensibili (favorendo la cooperazione tra più sviluppatori).

Lati negativi

- Nel protocollo di comunicazione non è presente la gestione lato server di azioni errate del client (es: richiesta partita con un numero di player non valido o username non disponibile)

Confronto tra le architetture

La minuziosità nella descrizione di ogni possibile fase di comunicazione tra client e server è sicuramente tra i punti di forza del protocollo di comunicazione del gruppo AM02 che terremo in considerazione per migliorare il nostro sequence diagram, nel quale invece sono state prese in considerazione solo le macrofasi della partita quali l'inizializzazione del game, fase di pianificazione, fase di azione e controllo vincitore.