**Proyecto**

“***SPACESHIP 1414***”

**Grupo**

“ASYNC GAMES”

"DOCUMENTO DE DISEÑO TÉCNICO DEL MOTOR RED"

En este documento nos centraremos a especificar como diseñaremos nuestro motor de red para que se pueda comunicar mediante cliente-servidor. Para ello usaremos la librería de cURL que nos permite usar el protocolo HTTP para poder gestionar las funciones que necesita nuestro motor de red. Tendremos que gestionar las funciones de sincronizar los logros y puntaciones que se han conseguido como guardar los logros que ha conseguido cada jugador y sus puntuaciones como también subir las puntuaciones y los logros. También debe de gestionar las llamadas del cliente y el servidor para cada una de esas funciones.