

- 1 Glosario
- 2 Introducción
- 3 Objetivos
- 4 Estructura de la memoria
- 5 Proyecto Básico
 - 5.1 Memoria descriptiva
 - 5.1.1 Arquitectura de capas
 - 5.1.2 DDD
 - 5.1.3 TDD
 - 5.2 Memoria constructiva
 - 5.2.1 Golang
 - 5.2.2 RPC vs REST
 - 5.2.3 Docker
 - 5.2.4 Raspberry
 - 5.2.5 Motor CC y puente H
 - 5.2.6 Mysql
 - 5.2.7 CI/CD
 - 5.3 Memoria económica
- 6 Ejecución
 - 6.1 Asincronía
 - 6.1.1 Encoder
 - 6.1.2 RPC Server streaming
 - 6.1.3 RPC Bidirectional
 - 6.2 Problemas RPC en golang
 - 6.2.1 estado del arte en RPC
 - 6.2.2 decisión: cambio a javascript para fronted
 - 6.3 Caso práctico de las ventajas del DDD y arquitectura de capas
 - 6.3.1 análisis del diseño original y propuesta de modificación
 - 6.3.2 modificación ejecutada
 - 6.4 Testing