**Arquitectura**

En este documento nos disponemos a describir los apartados técnicos de la aplicación de simulación del sistema solar.

Los componentes de Unity a utilizar:

-Transform, ya que los planetas tienen que tener una posición.

-Rigidbody: Para utilizar las propias físicas de Unity y que los planetas tengan masa.

-Una clase planeta, con diferentes atributos serializables para poder poner las diferentes características de los planetas. Esta clase también será la encargada de calcular las físicas del planeta usando formulas de la física real.

-Una clase luna. La clase luna será mucho más simple que la clase planeta, esta consistirá en un planeta objetivo sobre el que tendrá que rotar y el código que genere esta rotación.

- La distancia entre los planetas estará representada en una escala realista dentro de las medidas posibles

-Los planetas los cuales tengan anillos estarán representados con los mismos