

# **Pin “Pong” Ball por Roger Bandera y Sergio Lamorda**

## **Introducción**

Queríamos desarrollar un juego que ya existiera, para no tener que entretenernos en el diseño de un nuevo. Después de barajar diversas opciones nos hemos decantado por un Pinball.

## **Descripción**

El objetivo principal es crear un Pinball para navegador en 3D, o que lo recree y además multijugador. Las características del multijugador serán partidas de dos jugadores, en tiempo real, con un ranking global.

## **Tecnología**

Por parte del cliente usaremos una librería canvas o svg y por la del servidor node.js con express, socket.io y MongoDB como base de datos.

## **Viabilidad y innovación**

Las partes más complicadas de nuestro proyecto se resumen en:

- Físicas: todo lo que engloba las físicas de los objetos y la forma que interactúan entre ellos.
- Multijugador: compartir los datos en tiempo real y controlar el lag.