

# Partes opcionales Telemetría

- Serialización y persistencia en una hebra independiente de la del videojuego. Cada vez que se envía un evento o se hace un flush de la cola, se llama a una hebra a parte para que se ejecute de forma independiente a la hebra del juego.
- Añadir al menos otro medio de serialización (XAPI, CSV, binario. . . ), configurable desde código. Con la creación de nuevas persistencias se añade puede añadir como método de serialización XML (además de JSON)
- Añadir el envío de trazas a un servidor web (se proporcionará uno básico para simular el envío). Uno de los tipos de persistencia que se pueden crear envía tanto XML como JSON al servidor que se quiera. En la creación solo hay que indicar la dirección del servidor.
- A parte de estos apartados, también hemos añadido la opción de usar varios sistemas de persistencia a la vez para poder guardar los datos en cualquier formato de forma local y también enviarlos al servidor.
- También hemos implementado la opción de que al iniciar el sistema de telemetría, puedas pasar un tiempo (t) en segundos para que una hebra interna haga flush de la cola de eventos cada t segundos