**Imaginea arhitecturala a proiectului**

Pentru realizarea proiectului vom folosi o arhitectura de tip Server-Client. Vom alege mecanismul de untrusted client unde serverul se va ocupa de toata prelucrarea, iar clientii doar vor primi informatia de la server si o vor afisa. Clientii trimit comenzi (stanga, dreapta, sus, jos). Serverul primeste informatia despre intreaga scena, calculeaza coliziunile si scorul si apoi le trimite inapoi clientilor noile informatii.

Avantaj 🡪 se poate juca de pe statii multiple, in retea

Dezavantaje 🡪 2 programe separate de scris

🡪 existent unui protocol de comunicatie intre server si client

Pentru partea de server am ales sa folosim Java ca ‘main technology’ cu framework de Spring Boot peste, iar pentru partea de client vom folosi JavaScript cu p5.js sau phaser.js (posibil alte frameworkuri).