

# DIAGRAMA DE ARQUITECTURA DE APLICACIÓN

FRONT END

**FRONT END**  
( Cliente / Side )



**BACKEND**  
( Server Side )

Controlador del juego



Lógica de movimiento



Módulo de colisiones



Módulo de puntuación



Gestión de usuarios

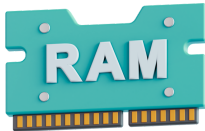


Ranking

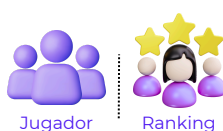


Memoria Y Persistencia De Datos

Memoria / Cache



Servicio De Datos



Jugador

Ranking

Base De Datos  
SQL / NoSQL



BACK END