

Arquitectura y módulos

El proyecto está formado por tres grandes bloques:

- **Motor**
- **Lógica**
- **Launchers**

Motor

Está dividido en 3 módulos: **Engine**, **EngineAndroid**, **EnginePC**.

- El módulo **Engine** es el que define las interfaces y clases para el uso dentro de la lógica.
- Los módulos **EngineAndroid** y **EnginePC** implementan las respectivas interfaces, cada una con las funciones que ofrece cada motor.

Lógica

Está formado por un único módulo: **Logic**.

- El módulo **Logic** contiene todas las clases que definen e implementan como tal el juego, usando lo que ofrece el módulo **Engine**.

Launchers

Está formado por dos módulos: **LauncherAndroid**, **LauncherPC**.

- El módulo **LauncherAndroid** inicializa el juego en Android con la tecnología del motor de Android.
- El módulo **LauncherPC** inicializa el juego en PC con la tecnología del motor de PC.