# Proyecto Final. Redes y Videojuegos en Red

## Instrucciones para la entrega

* **Rellenar esta memoria** con la memoria del proyecto.
* Si el proyecto se realiza en **pareja** sólo es necesario **rellenar una memoria del proyecto**.
* El **código** del proyecto se entregará usando [www.github.com](http://www.github.com).
* La **evaluación** del proyecto tendrá en cuenta el último commit antes de la fecha de entrega. No se considerarán commits posteriores.
* El **proyecto deberá defenderse en una presentación con el profesor**. En el acto de presentación los alumnos responderán preguntas sobre el proyecto realizado.

## Formulario de entrega

| **Título** |  | |
| --- | --- | --- |
| **Alumno** | Apellidos y Nombre |  |
| Usuario github |  |
| **Alumno** | Apellidos y Nombre |  |
| Usuario github |  |
| **URL del repositorio** | |  |

Memoria del Proyecto

**Breve Descripción**

*En esta sección incluir un breve resumen del proyecto, su funcionalidad y los aspectos más destacados.*

# 1. Arquitectura del Juego

*En esta sección describir los aspectos más importantes del diseño del juego, incluyendo modelo (cliente-servidor, peer-to-peer etc…). Además describir: cómo se replican los objetos del juego y qué objetos forman parte del mismo, los mensajes y el protocolo diseñado. Añadir las secciones necesarias.*

# 1.1 Modelo del juego

# 1.2 Estado del juego, objetos y replicación

# 1.3 Protocolo de aplicación y serialización

# 2. Diseño del Servidor

*En esta sección describir las características del servidor, la lógica que ejecuta. Hilos de ejecución para replicación, simulación y los aspectos relevantes de su implementación. Discutir la tasa de actualizaciones.*

*Añadir las sub-secciones que se consideren necesarias*

# 3. Diseño del Cliente

*En esta sección describir las características del cliente, la lógica que ejecuta. Hilos de ejecución para la comunicación por red, entrada y render….*

*Añadir las sub-secciones que se consideren necesarias*

# *x. Otras...*

*Opcionalmente incluir otras secciones que se consideren necesarias, por ejemplo análisis del impacto de la latencia en el modelo, optimizaciones realizadas….*

# 4. Conclusiones

*Describir en esta sección los aspectos más importantes del proyecto y posibles mejoras.*

# Referencias

*En esta sección listar las referencias consultadas que hayan servido para el desarrollo del proyecto. Las referencias deben estar numeradas y debe referenciarse en el lugar del texto que sea relevante.*