**Report: Tooty Tooty Point-and-Shooty**

**1. Diagrama de clases**

**2. Detalle de todos los mensajes que intercambian cliente y servidor**

**a. Si se está optimizando la serialización explicar en qué campos y porqué.**

**3. Qué información se guarda en servidor por cada cliente y porqué.**

**4. Justificación de los tiempos en ms escogidos para enviar los eventos de cliente y el tiempo de respuesta del servidor.**

**5. De qué forma y con qué estructuras de datos simula el cliente su movimiento.**

**a. Qué ocurre a nivel de estas estructuras cuando el servidor valida las acciones.**

**b. Qué ocurre cuando el servidor le corrige.**

**c. Explicar cómo se puede comprobar que el servidor corrige al jugador cuando intenta hacer algo mal.**

**6. Explicar la interpolación que se ha utilizado. Estructuras de datos utilizadas. Cómo y cuándo se simula el movimiento de los otros jugadores.**

**7. Si se implementa pérdida de paquetes:**

**a. Explicar en qué comunicación se intenta controlar la pérdida de paquetes.**

**b. Explicar si se utiliza técnica de ACKs o de control del estado más reciente.**

**c. Explicar cómo se ha implementado.**

**8. Si se implementa matchmaking:**

**a. Explicar que estructuras de datos y clases habéis añadido de nuevo para implementarlo.**

**b. Explicar el tipo de matchmaking que implementáis.**

**9. Breve manual de usuario**