# Arquitectura

## Cliente - Servidor

* El servidor tendrá la base de datos para tener mas seguridad y control del sistema.
* Para saber si existen actualizaciones en el sistema el cliente se comunicará con el servidor una vez por día (sujeto a cambios) para informarse sobre las actualizaciones.
* Establecerá y mantendrá la comunicación de las videollamadas entre el cliente y el departamento de seguridad.
* Se encargará de obtener la localización de los amigos de un cliente.
* Se encargará de obtener la localización de los participantes de un tour en donde participe un cliente.
* Brindará los puntos de reunión a los participantes y creadores de un tour.
* Brindará la información sobre los estados de disponibilidad de cada edificio.
* Notificar a un cliente sobre las solicitudes de seguimiento (following).

## Shared Data: Base de Datos

* Información de las cuentas de los clientes (back office).
* Localización de los clientes del sistema.
* Información de la relación entre un cliente y sus amigos (followers).
* Información sobre los puntos de origen y de destino de navegación de un cliente.
* Tours:
  + Localización de los participantes
  + Localización de los creadores
  + Localización de los puntos de reunión.
* Información de las oficinas del interior de una edificación.
* Historial de cada videollamada de un cliente.

## Modelo Vista Controlador (MVC): Cliente

* La renderización proporcionada por Unity3D será la vista del sistema.
* El controlador y el modelo (lógica de negocio) no dependerán de Unity3D.

*Nota:*

*Funcionalidades con el API de Facebook por determinar.*