# Arquitectura de SNC PUCMM

## Cliente – Servidor

### Servidor

* Tendrá un rol de back office para la aplicación.
* Tendrá una base de datos.
* Será un servicio web Restful.
* Sincronizará datos al cliente:
  + Información de las conexiones entre edificios (estados de disponibilidad y nuevas conexiones entre edificios).
  + Datos relacionados con el Tour.
  + Se enviará datos en formato JSON.
* Se establecerá comunicación mediante videollamadas (audio y video) entre clientes (el usuario de SNC PUCMM y el departamento de seguridad.
* Notificar a un cliente sobre las solicitudes de seguimiento (following).
* Enviará la localización de los amigos de un usuario, quienes aceptaron las solicitudes de seguimiento.
* Se podrá iniciar sesión con Facebook.

### Cliente

* Se actualizará periódicamente (10 min) los datos de sincronización con el servidor.
* Presentará la localización de los amigos en la aplicación.

## Shared Data: Base de Datos del Servidor (Back office)

* Información de las cuentas de los clientes.
* Localización de los clientes en el campus.
* Información de la relación entre un cliente y sus amigos (followers).
* Información de los Tours:
  + Localización de los puntos de reunión.
  + Historial de los tour recorridos del cliente
* Historial de cada videollamada de un cliente.

## Modelo Vista Controlador (MVC): Cliente

* La renderización proporcionada por Unity será la vista.
* Los scripts que se comunican con la vista serán observadores o controladores de la vista, estos se comunicarán y mantendrán el flujo de datos con los controladores de la aplicación.
* El controlador y el modelo (reglas de negocio) no dependerán de Unity.
* El controlador serán los menús lógicos y controladores de procesos.
* El modelo de datos será sincronizado al servidor en formato JSON.