**Memoria del Proyecto CanarIO**

**Breve Descripción**

El juego CanarIO consiste en mover tu círculo por el mapa a fin de ganar el mayor tamaño posible. Cuando el tamaño del jugador aumenta de 100, este gana la partida. Para aumentar tu tamaño se deben “ingerir” los alimentos, pequeñas bolitas verdes esparcidas por el mapa. Así como a otros jugadores de menor tamaño. La partida se pierde si otro jugador te come.

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. **Modelo del juego**

El juego sigue un modelo cliente-servidor. El servidor contiene el estado actual del juego y guarda las conexiones con los clientes a los que les manda a renderizar cada vez que el estado del juego varíe. Por otro lado, estos clientes notifican al servidor cualquier cambio que hayan realizado para que actualice el estado del juego en consecuencia.

* 1. **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.*