**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.*