



UNIVERSIDADE DA CORUÑA

Diseño Software en un Quake III Arena

Máster Universitario en Ingeniería Informática

Elena M. Delamano Freije
EMartín Álvarez Castillo

Índice general

1.	Introducción	2
2.	Metodología de Desarrollo y Herramientas	2
3.	Arquitectura de Software: Patrones y Antipatrones	2
4.	Diseño de Software	2
5.	Calidad del Software	2
6.	Estado de la accesibilidad en el proyecto	2
7.	Conclusiones	2

1. Introducción

goals, actors, status, releases [1]

2. Metodología de Desarrollo y Herramientas

<https://github.com/id-Software/Quake-III-Arena>

3. Arquitectura de Software: Patrones y Antipatrones

patterns and anti-patterns

4. Diseño de Software

design patterns and anti-patterns

5. Calidad del Software

metrics, documentation, testing and CI, etc

6. Estado de la accesibilidad en el proyecto

7. Conclusiones

Bibliografía

- [1] Google *Ejemplo Bibliografía*. URL: <http://www.google.com>