

## JUEGOS EN RED

### TEMARIO

#### Cronograma de Clases

- Clase 1: Introducción a Redes
- Clase 2: Multiplayer Sincrónico – Matchmaking y Conexión
- Clase 3 Multiplayer Sincrónico – Comunicación – RPC y Transmisión de Estado
- Clase 4: Multiplayer Sincrónico – Predicciones y Correcciones de Lag
- Clase 5: Multiplayer Asincrónico – Web Service
- Clase 6: Multiplayer Asincrónico – Cliente y Servidor
- Clase 7: Multiplayer Asincrónico – Base de datos
- Clase 8: Corrección TP Final