

Dinámica de cuerpos rígidos

Un cielo lleno de ragdolls

Se deberán llevar adelante los primeros pasos tendientes a desarrollar un videojuego cuya mecánica principal consista en disparar *ragdolls* desde un cañón que se encuentra en la esquina inferior izquierda de la pantalla. Ver como referencia

http://www.kongregate.com/games/johnny_k/ragdoll-cannon-3

Implemente los siguientes elementos:

1. El jugador debe poder elegir el ángulo de disparo y la potencia del mismo de acuerdo a la posición del mouse. La potencia dependerá de la distancia del mouse a la base del cañón.
2. Al hacer click el cañón deberá lanzar un *ragdoll* por los aires. Es posible que se lance más de uno. Es decir, pueden existir varios *ragdolls* simultáneamente en la pantalla.
3. El *ragdoll* no debe poder salir del área de juego.
4. Implemente dos tipos de obstáculos en el mundo:
 - a. Obstáculo estático: es un obstáculo que no puede ser desplazado ni rotado por los *ragdolls* ni por otros obstáculos.
 - b. Obstáculo dinámico: es un obstáculo que permanece inmóvil en escena hasta que es golpeado por el *ragdoll* o por otro obstáculo. Por ejemplo barriles que pueden ser derribados por el jugador.

NO DEBE implementar el juego entero, sino que solo los elementos detallados anteriormente. No es necesario implementar condiciones de victoria, ni otros elementos de *gameplay*.