

**Autor:** Diego Baratto Valdivia

**Práctica:** Sólidos Rígidos PhysX

**Funcionamiento General:**

El primer y único ejercicio de la práctica se basa en la creación de un sistema de sólidos rígidos. Dicho sistema se basa en la arquitectura de Nvidia explicada en el enunciado.

Al iniciar la práctica, se crea un número arbitrario de sólidos rígidos, a los cuales les afecta la gravedad y se chocan con un suelo (rígido estático).

Toda la estructura está cambiada (todos los generadores de fuerzas tienen ahora un update virtual que recibe un sólido rígido en vez de una partícula) de forma que a los sólidos rígidos les afectan fuerzas como los muelles, el viento, la flotación y las explosiones anteriormente programadas.

A las teclas 'O' y 'P' crean rígidos dinámicos y rígidos estáticos, respectivamente, en posiciones aleatorias.

Las funcionalidades de las prácticas anteriores se mantienen.