

## Basico

### Básico:

- Simulación de una partícula 1D colgando en vertical y atada mediante un muelle.
- Se han de programar los integradores Euler explícito y Euler simpléctico.
- Los scripts Node y Spring sirven simplemente para conectar los datos de simulación con los elementos visuales.
- La integración se ha de programar completamente en PhysicsManager.cs