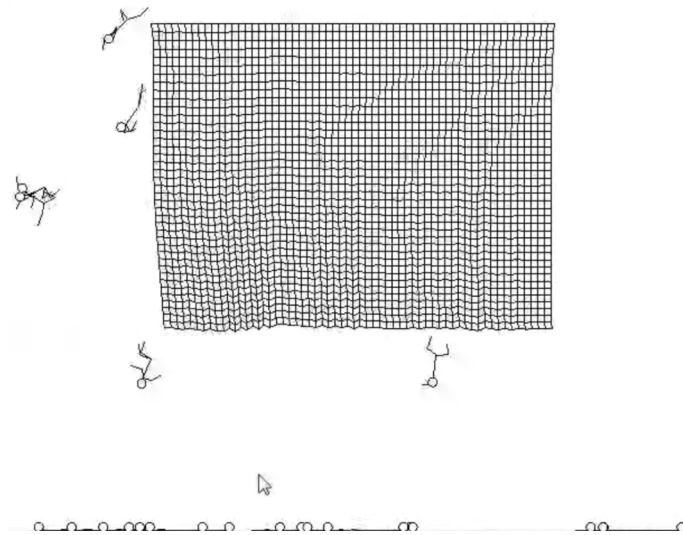


Interacción

Basada en física

- Seguir el tutorial de Processing que anima una tela y ragdolls
- |<https://gamedevelopment.tutsplus.com/tutorials/simulate-tearable-cloth-and-ragdolls-with-simple-verlet-integration--gamedev-519>
- En esa misma página se encuentra el código fuente de Processing
- La ejecución se verificará el día de entrega del proyecto



Basada en sensores

- Se crea un "personaje" articulado tridimensional (puede ser o estar basado en la última Tarea)
- Se interactúa con el personaje con movimientos de alguna de sus partes o total (camina, vuela, mueve extremidades, esquiva obstáculo ...)
- La interacción se realiza por medio de sensores o dispositivos de una placa Arduino
- Deben ser mínimo 3 dispositivos en la placa
- Es importante que el día de la entrega se tenga el circuito armado, ya que se verificará el correcto funcionamiento del programa

