Anotaciones

* Para la compilación del proyecto, debe modificarse la ruta de la escena (main.cpp) y del modelo (Render\_Component.hpp) a “..//..//resources//”.
* Todos los componentes se generan a través de módulos. Estos módulos solo existirán si son necesarios en la escena.
* El proyecto del motor se encuentra en “Engine” mientras que el juego de prueba se encuentra en “Demo”.
* Toda la documentación se encuentra en “documents”.
* La escena se halla dentro de “resources”, siendo un archivo XML llamado “scene.xml”.
* El ejecutable de la Demo contiene la ruta relativa tal y como se encuentra en “binaries”, por lo que esta listo para ser probado.
* Los Transforms de las entidades toman su posición respecto al padre en caso de que haya.
* La entrada por teclado del usuario se realiza mediante mensajes, heredando de la clase Listener.
* Se ha creado un componente predeterminado de movimiento del jugador dentro del motor, aunque este podría encontrarse fuera.