

¿Cómo crear un cuerpo en el engine?

En SimPhyEngine se crea un cuerpo en el main haciendo una instancia del struct SimPhyBody.

En el main usted escribe el nombre del struct (SimPhyBody) y después el nombre que usted desea para el body. Este proceso se denomina instancia. Ejemplo...

```
SimPhyBody Cuerpo;
```

Asegúrese de incluir la librería SimPhyWorld para poder acceder al struct SimPhyBody.

¿Cómo agregar un cuerpo a un world y que sucede si no se agrega al world?

Para agregar un cuerpo a un world, primero tiene que crear un world en su proyecto (hacer una instancia del struct SimPhyWorld), asignar la gravedad deseada a su world y utilizar el método “addBody” del struct SimPhyWorld para poder agregar Bodies a su world. El método “addBody” tiene como parámetro un puntero de tipo SimPhyBody.

Ejemplo...

```
SimPhyWorld Mundo(vec2D(0.0f, 9.8f));
```

```
SimPhyBody Cuerpo;
```

```
Mundo.addBody(&Cuerpo)
```

Si un cuerpo no es agregado al world, entonces los cuerpos no tienen “vida”, estarán estáticos y no reaccionarán a ningún tipo de física (Fuerza, velocidad, gravedad, etc.).

¿Qué función utiliza la clase SimPhyWorld para calcular las posiciones del cuerpo?

La función que se utiliza SimPhyWorld para calcular posiciones es el método “Step”.

Este método se encarga actualizar la posición y velocidad de cada cuerpo que esta incluido en el world.

¿Cuál es la anatomía del frame y como afecta el tiempo de frame en la simulación?