

Struct principal: XMLVars

- 1- ACSpelvis_r_PelAvg_ACSpelvis – Matriz 3x1
- 2- Lengths – Struct
 - a. Fem – Float
 - b. Tib – Float
 - c. Pie – Float
- 3- Lig – Struct
 - a. TibColLig – Struct
 - i. SCS_Tib – Matrix 3x1
 - b. FibColLig – Struct
 - i. SCS_Tib – Matrix 3x1
- 4- Mass – Int
- 5- MusIntPts – Struct
- 6- O6_R_SCS_Tib – Matriz 3x3
- 7- O6_r_O6 – Struct
 - a. LMavg – Matrix 3x1
 - b. MMavg – Matrix 3x1
 - c. FHavg – Matrix 3x1
 - d. LM2 – Matrix 3x1
 - e. MM2 – Matrix 3x1
 - f. FH2 – Matrix 3x1
 - g. AJC2 – Matrix 3x1
 - h. O5 – Matrix 3x1
 - i. SCS_Tib – Matrix 3x1
 - j. CAL2 – Matrix 3x1
 - k. MH1_2 – Matrix 3x1
 - l. MH5_2 – Matrix 3x1
- 8- P1_r_P1 – Struct
 - a. LMavg – Matrix 3x1
 - b. MMavg – Matrix 3x1
 - c. FHavg – Matrix 3x1
- 9- PatMovRad – Float
- 10- Plane4Bar – Struct
 - a. LMO4_W_Fem_Tib – Matrix 3xn*
 - b. LMO_W_Fem_Tib_u – Matrix 3xn*
 - c. LMO4_u – Matrix 3x1
 - d. Index – Matrix 1xn2*
 - e. Indexlogical – Matrix 1xn*
 - f. L – Matrix 1x6
 - g. A – Matrix 1x2
 - h. B – Matrix 1x2
 - i. Theta0 – Float
 - j. Theta2 – Matrix 1xn*
 - k. Theta3 – Matrix 1xn*
 - l. DELTA -Float
 - m. u_R_LMO4 – Matriz 3x3

n* - Numero de puntos variables

- 11- SCS_Fem_rg – Matriz 3x1
- 12- SCS_Tib_CPL_Tib – Matriz 3x1
- 13- SCS_Tib_CPM_Tib – Matriz 3x1
- 14- SCS_Tib_FibColligTib – Matriz 3x1
- 15- SCS_Tib_TibColligTib – Matriz 3x1
- 16- SCS_Tib_rg – Matriz 3x1
- 17- SCSpie_Ig – Matriz 3x3
- 18- SCSpie_r_SCSpie_Gpie – Matriz 3x1
- 19- ViaPtsViaContours – Structs
 - a. Gra – Struct
 - i. SCS_Tib – Matrix 3x121
 - b. Sat – Struct
 - i. LMO4 – Matrix 3x121
 - ii. ACSpelvis – Matrix 3x1
 - c. SemTend – Struct
 - i. SCS_Tib – Matrix 3x121
 - d. Cyl – Struct
 - i. CylCentLMO4 – Matrix 3x1
 - ii. CylDirLMO4 – Matrix 3x1
 - iii. CylRad - Float
- 20- Widths – Structs
 - a. Fem – Float
 - b. Tib – Float
- 21- a – Matriz 6x1
- 22- a4 – Float
- 23- alpha – Matriz 5x1
- 24- ang_cad_AbdAduc_i – Float
- 25- ang_cad_FlxExt_i – Float
- 26- ang_pie_FlxExt_i – Float
- 27- ang_rod_FlxExt_i – Float
- 28- d – Matriz 6x1
- 29- m – Matriz 1x6
- 30- m_pie – Float
- 31- rg – Matriz 3x6