CHULETA DE LO APRENDIDO (LABORATORIOS)

# Laboratorio 1 (03/02/2025):

## Crear y meter objetos en escena.

* Declaramos en **Game.h** el objeto (private): **Container \*\_fighter;**
* En **void Game::init()**, dejamos la inicialización de SDLUtil e InputHandler y creamos un **\_fighter**.
  + Lo creamos
  + Le damos posición
  + Le damos tamaño
  + Le damos rotación
  + Le añadimos los componentes.
  + Lo metemos al juego

Nota: el método () indica qué se va a inicializar al comienzo del juego (Game), por eso es el init del Game.h/Game.cpp.

* aa