Una pantalla:

Opció 1. Probar que funciona l’integrador (cada frame qué cambia)

Opció 2. Integració en sí

Gráfico \*

Imágenes/Objetos

Inputs: x, v, a, dt

Que sea un .exe

Implementar choques, tiros parabólicos

**TO DO**

**Verlet integrator**

**Interfaz** – que sea bonita y que haya cambios de escena y que se adapte con lo que pregunta el integrador y deferentes posibilidades

Sprites

Pantallas:

1. Welcome to the verlet integrator
2. Explain how it Works and functionalities
3. Options: Try that the integrator works and integrate
   1. Frame por frame cómo varían los datos
   2. Mostrar resultados númericos finales, mostrar representación gráfica

**Input** – 1) preguntar por x y colocarlo y recoger cada número antes del enter

2) igual con v

3) igual con a

4) igual con dt

Números, P to pause, M to mute FX, F1 debug collisions and forces, Enter para el siguiente, ESC to leave the app, Borrar para tirar atrás, Space para mostrar los controles, S to start again (ir a la 3)

**Readme y página web, release**