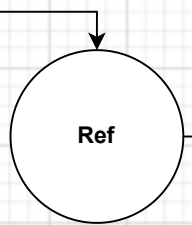


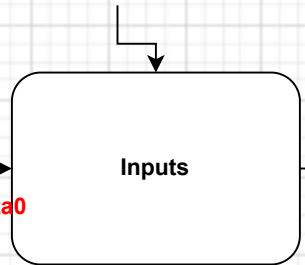
REFERENCIA

Como referencia se ocupan la condiciones de equilibrio.



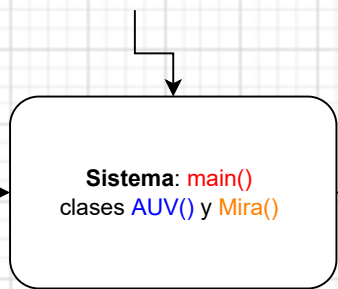
INPUTS

Los inputs utilizados son las teclas del teclado (flechas direccionales, letras 'S', 'A', Click del Mouse, archivo de texto con coordenadas).



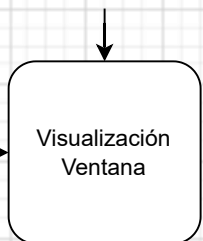
SISTEMA

Traducen los inputs en cambios de variables internas. Se compone de un archivo main() donde se ejecuta el programa, y una clase "maestra" UAV() que contiene casi todos los metodos ocupados. Tambien existe una clase auxiliar Mira() que forma parte de UAV().



Ventana PYGAME

Ventana de PYGAME que dibuja el UAV y representa los cambios hechos a las varaibles a traves de los inputs



Archivo Variables.py

En este archivo se expotaron los variables controladas y manipuladas usadas en el proyecto.

