
	<p align="center">UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN FACULTAD DE INGENIERÍA DE PRODUCCIÓN Y SERVICIOS ESCUELA PROFESIONAL DE INGENIERÍA DE SISTEMAS</p>	
<p align="center"><b>Formato:</b> Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación</p>		
<p><b>Aprobación:</b> 2022/03/01</p>	<p align="center"><b>Código:</b> GUIA-PRLD-001</p>	<p align="right"><b>Página:</b> 1</p>

## INFORME DE LABORATORIO

### INFORMACIÓN GENERAL

<b>ASIGNATURA</b>	Computación Gráfica, Visión Computacional y Multimedia				
<b>TÍTULO DE LA PRÁCTICA</b>	Motores de Física y Colisiones				
<b>NÚMERO DE LA PRÁCTICA</b>	1	<b>AÑO LECTIVO</b>	2025A	<b>NRO SEMESTRE</b>	IX
<b>FECHA DE PRESENTACIÓN</b>	1/5/2025	<b>HORA DE PRESENTACIÓN</b>	10:00		
<b>INTEGRANTE(S):</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Ttito Campos Rutbel Carlos</li> </ul>				<b>NOTA</b>	
<b>DOCENTE(S):</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Ing. Diego Alonso Iquira Becerra</li> </ul>					

### 1. INTRODUCCIÓN

Esta es una breve introducción para esta guía de laboratorio



### 2. OBJETIVOS

- Conoce, comprende y analiza aplicaciones multimedia
- Analiza una aplicación multimedia investigando las tecnologías que la conforman y como se realizó su desarrollo

### 3. SOLUCIÓN DE EJERCICIOS/PROBLEMAS

Utilicen las habilidades que ha aprendido en los cursos anteriores para crear una aplicación enfocada en el lanzamiento de proyectiles utilizando el motor de física. Se puede crear un juego de baloncesto donde se busque lanzar una pelota en un aro de baloncesto o un juego donde lancen proyectiles a enemigos y los enemigos puedan atacar al usuario con proyectiles.

Tendrán que utilizar el motor de física para realizar el lanzamiento, donde se pueda cambiar los valores de física y afecte el desplazamiento del objeto.

	<p>UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN FACULTAD DE INGENIERÍA DE PRODUCCIÓN Y SERVICIOS ESCUELA PROFESIONAL DE INGENIERÍA DE SISTEMAS</p>	
<p><b>Formato:</b> Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación</p>		
<p><b>Aprobación:</b> 2022/03/01</p>	<p><b>Código:</b> GUIA-PRLD-001</p>	<p><b>Página:</b> 2</p>

### 3.1. Entorno y personajes

### 3.2. Motor de física

anioAcademicoLaboratorioaaaaaa

### 3.3. Colisiones

### 3.4. Lógica de juego

## 4. CONCLUSIONES

- adsassd [1].

## REFERENCIAS Y BIBLIOGRAFÍA

### Referencias

- [1] GeeksforGeeks, *How to use Matplotlib*, 2024. [En línea]. Disponible en: [https://www.w3schools.com/python/matplotlib\\_plotting.asp](https://www.w3schools.com/python/matplotlib_plotting.asp).