

Generación procedural de mapas y detección de colisiones en videojuegos

Salazar Arias, Luis Santiago de Blass

Bravo Ocampo, David Aquiles

Flores Grados, Andrea Hilda

Narvaez Garriazo, y Cristel Margarita

Universidad San Ignacio de Loyola

Código del curso: Nombre del curso

Nombre del docente

Fecha

Índice

Título I	1
Título II	1
Título III	1
Referencias	2

Índice de figuras

Índice de tablas

Título I

?

Vilanova Aibar (2021)

En un lugar de la Mancha, de cuyo nombre no quiero acordarme, no ha mucho tiempo que vivía un hidalgo de los de lanza en astillero, adarga antigua, rocín flaco y galgo corredor.

Título II

Una olla de algo más vaca que carnero, salpicón las más noches, duelos y quebrantos los sábados, lantejas los viernes, algún palomino de añadidura los domingos, consumían las tres partes de su hacienda.

Título III

El resto della concluían sayo de velarte, calzas de velludo para las fiestas, con sus pantuflos de lo mismo, y los días de entresemana se honraba con su vellorí de lo más fino.

Título IV. Tenía en su casa una ama que pasaba de los cuarenta, y una sobrina que no llegaba a los veinte, y un mozo de campo y plaza, que así ensillaba el rocín como tomaba la podadera.

Título IV ii.

Frisaba la edad de nuestro hidalgo con los cincuenta años; era de complexión recia, seco de carnes, enjuto de rostro, gran madrugador y amigo de la caza.

Título V. Quieren decir que tenía el sobrenombre de Quijada, o Quesada, que en esto hay alguna diferencia en los autores que deste caso escriben; aunque por conjeturas verosímiles se deja entender que se llamaba Quijana.

Referencias

Vilanova Aibar, J. M. (2021). *Diseño e implementación de un servicio generador de mapas procedurales para videojuegos modelados como sistemas distribuidos*. Valencia: Universitat Politècnica de València. doi: 10.48550/riunet.174105