# Program működése

Ebben a fejezetben összefoglaljuk, hogyan léphetünk interakcióba a szimulátorral, illetve, hogy hogyan valósítottuk meg az fizikai modell egyszerűsített szimulációját.

## Felhasználói interfész

A felhasználónak lehetősége van a virtuális kamera pozíciójának és orientációjának változtatására. Hasonlóan más virtuális teret megjelenítő programokhoz, a nézet irányát az egér mozgatásával, a kamera elhelyezkedését pedig billentyűzetről kezelhetjük.