**RESUMEN DE QUÉ HACE EL ENGINE**

El cuerpo se crea en *body.cpp*. *Body.cpp* lo que hace es que usa las declaraciones de *body.h* para declarar las especificaciones del cuerpo. El *body.cpp* se declara dentro de la simulación y, al mismo tiempo, le da valores de velocidad, posición y masa. Esos valores son temporales que cambian en el *main.cpp* y se repiten diez veces al correr el engine, formando así una simulación de 10 frames por segundo. Los valores de masa son definitivos que usan variables constantes. En el *main.cpp* es donde declaramos la estructura del cuerpo en la simulación. Si no se agrega el cuerpo a la simulación, sólo se creará el world, y los valores de *gbody* serán usados, consumiendo memoria RAM innecesaria.

El *world* se crea usando el *struct* *gWorld*, declarado en *world.h*. En este *header fil*e se declarará el *world* y la variable del vector gravedad que se utilizará en la simulación. En *world.cpp* le declarará la clase *addbodies*, que agrega los cuerpos a la simulación; y, en la clase *Step* se agarran variables *float* para ajustar la aceleración del movimiento y el cambio de posición con respecto a la velocidad en la simulación.

Por último, el *frameTime* de la simulación se mide cada 50ms, y es generado en el SDL. El while que se encuentra debajo de *frameTime* hace que se haga una repetición de 10 veces por segundo el movimiento del cuerpo dentro de cada frame.