Particula

- pos: float array
- vel: float array
- acel: float array
- F_interna: float array
- colision: boolean
- mass: float
- vecinas: int array
- numVecinas: int
- densidad: float
- viscosidad: float

Esfera

- center: float array
- radio: float
- espesor: float

Caja

- limitX: float array
- limitY: float array
- limitZ: float array
- espesor: float

Cilindro

- limitY: float array
- eje: float array
- radio: float
- espesor: float

Modelo

- vertex: float array
- indexes: float array
- normals: float array
- espesor: float

Funciones

MetodoEulerSimimplicito()

- + particula: puntero a struct
- + tiempo: float

respuestaColision()

- + particula: puntero a struct
- + vectorNormal: float array
- + espesor: float

detectaColisionCilindro()

- + particula: puntero a struct
- + cilindro: struct

detectaColisionEsfera()

- + particula: puntero a struct
- + esfera: struct

detectaColisionCaja()

- + particula: puntero a struct
- + caja: struct

detectaColisionModelo()

- + particula: puntero a struct
- + Modelo: struct

vecinasFuerzaBruta()

- + particula: puntero a struct
- + numeroParticulas: int
- + distancia: float

newAcceleration()

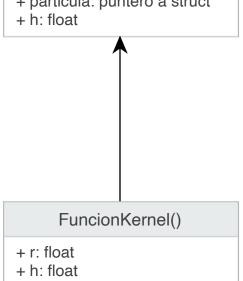
- + particula: puntero a struct
- + gravedad: struct

exportador()

+ particula: puntero a struct

Densidad()

+ particula: puntero a struct



fuerzaSPH()

- + particula: puntero a struct

+ K: float

+ nu: float

vecinasHash()

- + particula: puntero a struct
- + h: float

GradienteKernel()

- + r: float + h: float
- + rVector: float array

LaplacianoKernel()

- + r: float
- + h: float