

---

## AVANCE UNREAL ENGINE

---

Se crearon nuevas clases en Unreal para modificar los actos y movimientos correspondientes al Blueprint de la interfaz.

Esto con la finalidad de mejorar la experiencia del usuario dentro de la simulación, ahora la simulación ya es capaz de soportar movimientos libres del usuario, también la modificación de las bases del juego para que se asemeje a lo que en los mundos de los juegos se conoce como "OpenWorld".

