

Package <Unnamed>

Class Summary	
Class	Description
Force	Klasa odwzorowująca działanie sił punktowych
MathTools	Klasa przechowująca stałe matematyczne oraz dokonująca przeliczeń kątów
RigidBody	Klasa odpowiadająca za właściwości ciała położonego w przestrzeni
Simulation	Klasa tworząca całą symulację, trzymająca wszystkie obiekty i ustawiająca zależności między nimi
Spring	Klasa odpowiedzialna za "sprężyny" które można przyczepiać do punktów i obiektów
Vector2	Klasa odpowiedzialna za obliczenia wykonywane na punktach w przestrzeni