



Objetos sólidos-estáticos

Plman puede coger, dejar y usar objetos.

Un objeto puede ser sólido (**solid(true)**) o no sólido (**solid(false)**).

Si es sólido Plman no lo puede atravesar (por debajo), pero lo puede coger (siempre que no sea estático) y usar como, por ejemplo, una pistola.

Cuando el objeto sea estático (**static(true)**) no se podrá coger para cambiarlo de posición.

Se pueden comprobar estas características en el fichero del mapa, mapa.pl.

En este ejemplo se detallan, entre otras, estas características para el objeto "!" (varita mágica)

...

```
createGameEntity( '!', object, 9, 1, inactive, norule,  
                  [ name(tubo_nitro), solid(false), static(false), use_rule(norule),
```