

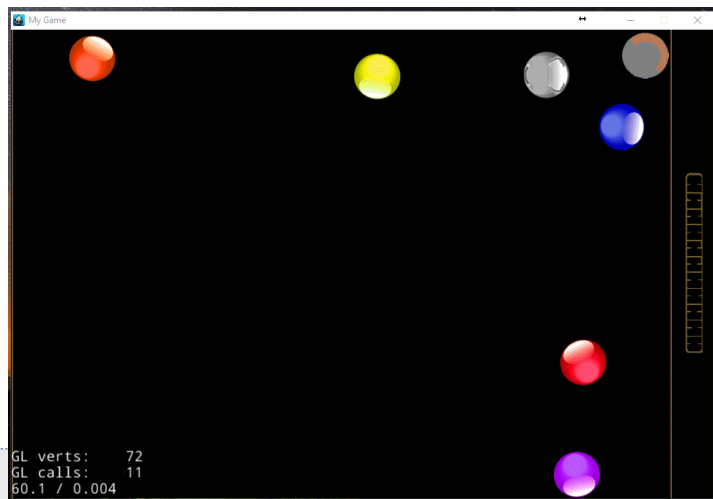
# 碰撞检测与运动模拟——台球游戏

- 实验四任务1：修改击球方式

- 修改前：点击击球区域选择方向，在滑块区域由上至下拖动积蓄能量

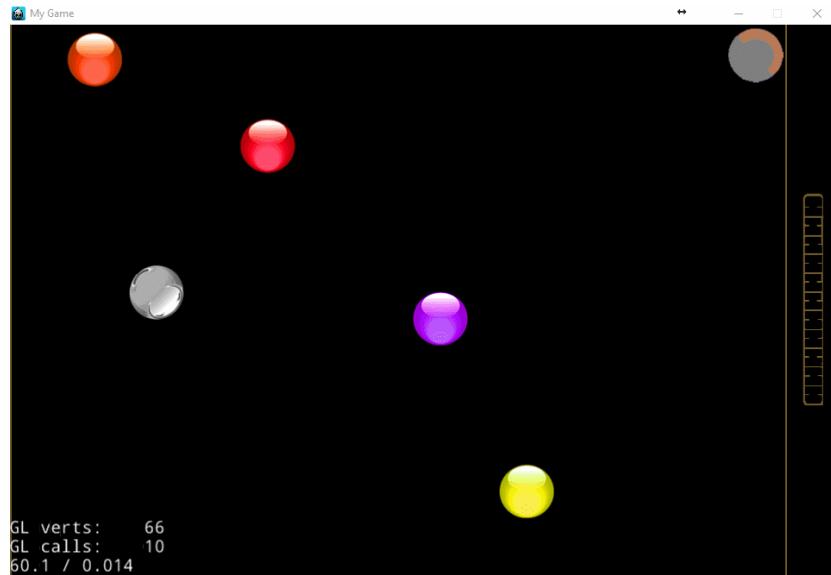
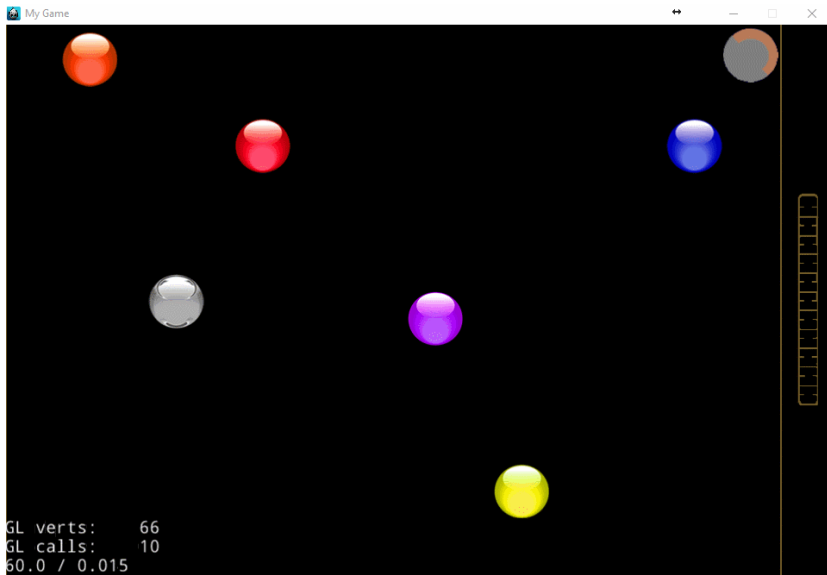
- 修改后：在击球区域拖动鼠标左键，实现球杆的瞄准和能量的蓄积

(松开鼠标左键，实现击球)



# 碰撞检测与运动模拟——台球游戏

- 实验四任务2：增加进洞口
  - 在角落增加（至少）一个进洞口，彩球接触洞口后消失
  - 白球接触洞口后消失并重启游戏



# 碰撞检测与运动模拟——台球游戏

- 任务2温馨提示

- 在代码中直接移除物体会发生错误，解决方案参见附件“Box2D C++ 教程-安全地移除物体.pdf”

- 实验四任务3：修改球杆随距离变化的力度

- 使球杆与台球之间的距离能够反映玩家击球力度大小
  - 距离较远，则力度较大；距离较近，则力度较小

- 实验四任务4：其它优化功能（自定义）

# 碰撞检测与运动模拟——台球游戏

- 实验四提交文件要求:

- 实验报告
- 游戏录屏
- 源代码 (可选)
- 资源文件 (可选)
- 截止日期: 6.15周二晚23:59分

