



$\text{vetor}(dx, dy) = (2, 4)$

$\text{tangente} = O/A$

$\text{tangente} = Y/X$ $\text{tangente} = dy/dx$

$\text{while } \text{abs}(\text{vetor}[x] - \text{wall}[x]) \neq 0 \text{ or } \text{abs}(\text{vetor}[y] - \text{wall}[y]) \neq 0$

$x++$

$y = \text{tangente}(\text{ang}) * x$

FUNCIONA para $\text{ang} \neq (90 \text{ ou } -90)$

$\text{while}(\dots)$

$x = 0$

$y++$

Para implementação:

- haverá uma matriz $\text{lista}[2][\text{QTD_PTS}]$ que mostra

todos os pontos conhecidos (incluindo $\text{centro}[x, y]$)

- haverá, também, uma matriz $[3][\text{QTD_MEDIDAS}]$

que indica as coordenadas de todas as paredes, junto da quantidade de hits em cada quadrado

- por fim, deverá ser criada uma função que insira todos estes dados, de forma adequada, no Mapa

- <1 = desconhecido. 0 = miss. >1 = parede