

امیر حسین کارگران خوزانی

دو متغیر `alpha`، `High` را در ابتدای برنامه می توانید تنظیم کنید و با توجه به این دو متغیر برنامه `adapt` می شود .

سعی شد با توجه به ضخامت صفحه شیب دار موقعیت فعلی  $X, Y, Z$  تعیین شود . در تابع `drawScene()` اشکال کشیده می شود و به وسیله `glutPostRedisplay` جهت بازخوانی مجدد و پویانمایی از آن استفاده می شود .

تغییرات توسط تابع `keyInput` و `animate` انجام می شود که تابع `animate` وظیفه تعیین جایگاه هر لحظه توپ را بر عهده دارد که این حرکت دارای 3 بخش حرکت روی سطح شیب دار ، حرکت پرتابی و حرکت روی صفحه پایینی می باشد .

