

Doch als Spieleentwickler
möchte für Rechtecke eine effizientere
Kreise...

bzw. einfachere exakter Algorithmen für die kollisionsen
↳ Berührungen
um etwas gutes für die Umwelt zu tun.

Akzeptanz: Interface sollte sich nicht verändern
(nur interne Abläufe verändern)

grüne Tests

Rechteck

