1. Velocity

- là tốc độ kết hợp với hướng chuyển động của một vật được tính là m/s.

- Trong raylib thì vận tốc (velocity) thường là pixel/frame (pixel = m, frame = s)

2. Code

- Tính vận tốc khi nhấn nút SPACE

A screen shot of a computer

Description automatically generated

+ tạo hình chữ nhật có chiều dài (width) là 50 và chiều rộng (height) là 80

+ posY là tọa độ mà hình chữ nhật sẽ được đặt tại trục y

+ Dòng 31: giả sử khi posY ở trục y có tọa độ là 0 thì khi hình chữ nhật đi với vận tốc là 10p/f thì nó sẽ di chuyển sang tọa độ là 10 tại trục y (chưa có gia tốc)