UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DO SEMI-ÁRIDO CURSO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO PROGRAMAÇÃO DE JOGOS

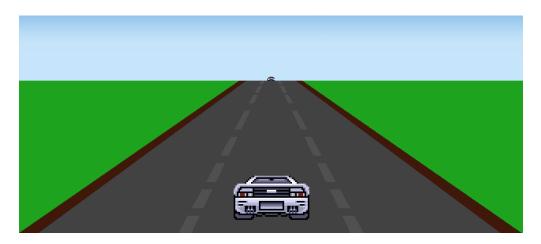
LABORATÓRIO 20

TRANSFORMAÇÕES

EXERCÍCIO DE APRENDIZAGEM

FAÇA OS EXERCÍCIOS PARA FIXAR O CONTEÚDO

 Complete o código fornecido no projeto TopGear para que um carro apareça no horizonte e desça até sair da tela, como se ele estivesse sendo alcançado e ultrapassado pelo jogador.



Na posição do horizonte (y = 246) o carro deve ter uma escala de 10% do seu tamanho original. Na posição do jogador (y = 473) ele deve ter uma escala de 100%.

Para chegar ao resultado esperado, faça as seguintes modificações na classe Cars:

- Construtor: ajuste os valores da posição e escala inicial do carro
- **Update**: aumente gradativamente a escala de acordo com o deslocamento do carro no eixo Y (deltaY)
- **Draw**: desenhe o carro com a escala atualizada