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

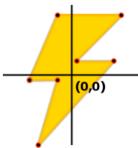
LABORATÓRIO 23

COLISÃO AVANÇADA

EXERCÍCIOS DE APRENDIZAGEM

FAÇA OS EXERCÍCIOS PARA FIXAR O CONTEÚDO

 Partindo do código fornecido no projeto CollisionT, altere a bounding box do Raio para utilizar um polígono, de modo a obter uma colisão mais precisa.



Para isso identifique as coordenadas dos 7 vértices acima em relação ao centro da imagem. Em seguida, altere a bounding box no construtor da classe Bolt para uma geometria do tipo **Poly**.

```
Bolt::Bolt()
{
    sprite = new Sprite("Resources/Bolt.png");
    BBox(new Rect(-50, -50, 50, 50));
    MoveTo(726, 380);
    type = BOLT;
}
```