
LABORATÓRIO 20

TRANSFORMAÇÕES

EXERCÍCIO DE APRENDIZAGEM

FAÇA OS EXERCÍCIOS PARA FIXAR O CONTEÚDO

1. 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 (ΔY)
- **Draw:** desenhe o carro com a escala atualizada