

LABORATÓRIO 19

CONTROLADOR DE JOGO

A FORMA DOS SALTOS

FAÇA OS EXERCÍCIOS PARA FIXAR O CONTEÚDO

1. Partindo do código fornecido no projeto **Jump**, faça com que o personagem se desloque com o movimento do analógico esquerdo e salte com o pressionamento de um botão do controle.



2. Modifique as taxas de deslocamento nos eixos X e Y para que o personagem faça um salto em forma de parábola.

```
if (jumpTimer.Elapsed(1.0f))  
{  
    // descida  
    velY = 100;  
}  
else  
{  
    // subida  
    velY = -100;  
}
```

