**Exemplo 09**

**Integração com Física - Physics.**

Neste Exemplo Pré-Definido iremos abordar Todas as rotinas disponíveis no sistema para realização de simulação física na Insane Engine 3D.

Para este exemplo é necessário conhecimento prévio de Programação C++ PARA Codificação da Classe de Gerenciamento de Cenário e Conhecimento Básico de Matemática Vetorial 3D para a realização do posicionamento dos objetos em cena, bem como é desejável, porém não obrigatório conhecimento de programação básica de física.

Com isto pretendemos demonstrar como realizar sua própria integração de objetos físicos a ao invés de utilizar comandos pré-definidos, desenvolver suas próprias rotinas de física para controlar a Engine e desenvolver as regras de negócio do seu jogo/aplicação.

**Exemplo 09**

         Utilização de Física para controlar a INS3D.

         Como integrar física na Engine e Definir suas próprias rotinas baseado no componente INSPH.

**Utilização**

**Teclado – W,S,A,D**

**Mouse – Movimento roda a Câmera**