Yawrate, vehicle speed: kocsi 0,0 poziciorol indul és ezek alapján halad

Objectspeed-x, objectspeed-y, entitások poziciója és sebessége

Objectdistance\_x, objectdistance\_y fogalmam sincs, dudálunk ha túl közel vagyunk

Mivel a kocsinak nincs megadva koordinátája és igazából csak a sebességét és a irányát tudjuk, feltételezhetjük hogy nem számít hogy a kocsi honnan indul

Tudjuk a objektumok távolságát a kocsitól, szóval könnyen ki lehet számolni a objektumok abszolút pozícióját ebből

Tudjuk a objektumok sebességét, szóval ha az objektum leugrik a képernyőről akkor tudjuk folytatni az útját a sebesség adatból

(de lehet ez az adat haszontalan.)

Elindulunk 0. snapshot distance koordinátáitól és a speed vektorokat használjuk onnantól kezdve.

Ettől kezdve lehet csinálni egy kétoldalas check-et hogy   
 1. eset: Ha a distance koordináta túlságosan eltér a speed vektorból számított értéktől akkor a speed vektor értéke lesz a következő pozíció

2. Eset: Ha a speed vektor számított értéke túlságosan eltér a distance változók érték