תרגיל 2

תכולות:

1. בהנתן קרן לחשב את נקודות הפגיעה עם כל האובייקטים ולמצוא את האובייקט והנקודה הכי קרובים
2. בהנתן נקודת פגיעה באובייקט:
   1. חישוב diffuse, specular
   2. חישוב soft shadow
   3. חישוב reflection
   4. חישוב transparency
3. להגדיר מחלקה ray
4. לממש את מחלקת מצלמת
5. עבור כל מחלקה של אובייקט:
   1. מתודה שבהנתן קרן, שמחזירה את נקודת החיתוך הראשונה (או שלא קיים)
   2. מתודה שבהנתן קרן, להחזיר את הקרן המוחזרת (ע"י חישוב הזוויות)
6. עבור מחלקה של אור:
   1. מתודה שבהנתן נקודה, מחזיר האם יש קרן שיוצאת ממקור האור ומגיעה לנקודה (עובר על כל האובייקטים ובודק אם יש חיתוך).
7. להבין איך עושים חיבור של צבעים