101pong – Bootstrap

# Exercice 1

Ecrire une fonction qui prend 3 coordonnées en arguments et renvoie un vecteur

NB : Les faire réfléchir sur les moyens de représenter un vecteur

# Exercice 2

Ecrire une fonction qui prend 2 vecteurs en arguments et renvoie la somme

# Exercice 3

Ecrire une fonction qui prend 2 vecteurs en arguments et renvoie la différence

# Exercice 4

Ecrire une fonction qui prend un vecteur V et un coefficient m en arguments et renvoie m \* V

# Exercice 5

Ecrire une fonction qui prend un vecteur en arguments et renvoie sa norme

# Exercice 6

Ecrire une fonction qui prend les 7 arguments du projet et renvoie la position de la balle à l’instant t + n

# Exercice 7

Ecrire une fonction qui prend les 7 arguments du projet et teste si la balle va toucher la raquette

NB : La raquette est sur le plan (Oxy) c’est-à-dire z = 0. Les faire réfléchir sur les critères de tests

# Exercice 8

Ecrire une fonction qui prend un vecteur en argument et renvoie l’angle entre le vecteur et le plan (Oxy)

NB : Leur rappeler la formule donnée en Kickoff (arcsin(z / |v|), les pointer vers une lib maths