Partes 3 e 4

Com a parte gráfica e parte de simulação funcionando, o que faltava era a integração entre as duas, ou seja, um sistema de controle, navegação e uma escala pra transportar as posições da simulação para a tela do jogo.

Dos controles da nave:

A aprendizagem da utilização da captação de teclas não foi muito demorada, porém tivemos que fazer algumas mudanças no entendimento do programa quando cada tecla era pressionada, pois do modo que existe no xwc, existe uma competição para o acionamento de cada tecla, com isso, fizemos com que a aceleração fosse binária e constante.

Foi feita a direção da nave em graus de 0 a 360, cada tecla de rotação mudaria 11graus e 15 minutos

Da escala:

Como o tamanho do nosso planeta era o da terra, fizemos uma escala com a janela do jogo, onde o planeta tinha 200x200p, e a tela 800x800p, logo tivemos que a posição das naves seria entre -25,6e6 e 25,6e6, e fizemos uma função para conversão em um grid de 0 a 800.

Alguns problemas enfrentados:

Existiram dificuldades na hora de se tratar com ponteiros e estruturas, e no modo de comparação entre duas estruturas diferentes.