

Crie uma instância da classe **sf::CircleShape**. O construtor espera um parâmetro: o raio do círculo. Desenhe-o com **janela.draw(...)**;

Faça com que o objeto apareça no canto inferior direito da janela e mova-se em uma diagonal para cima e para a esquerda.

Mova o triângulo para o canto inferior esquerdo da tela e faça com que ele se mova constantemente com um ângulo de 320 graus.

(1 grau =  $\pi / 180$  radianos)

Crie uma função chamada **atualizar()** que invoca as duas funções previamente definidas e move a nave com um ângulo de 320 graus e velocidade definida pela variável membro. Realize as modificações que considerar necessário.

Crie uma função chamada **orientar()** que define a direção da nave. A mesma deve receber a direção em graus como parâmetro.

Faça com que o jogador possa controlar a direção da nave através das teclas A e D. (ou pelas setas, como preferir.)

Faça com que a nave possua aceleração positiva enquanto a tecla W estiver pressionada e negativa caso contrário.

Faça com que o projétil se mova na mesma direção que a nave, com a mesma rotação.



Crie um vector de projéteis. Adicione um projétil ao vector a cada pressionamento da barra de espaço. A cada quadro, mova o projétil e desenhe-o na tela.

Faça com que um asteróide (p. ex. um retângulo 70x70) apareça em uma posição aleatória a cada segundo decorrido no jogo.

Faça com que o programa termine  
quando a nave colidir com um  
asteroide.