**Programmeren 4**

**Multimediatechnieken 2**

**Opdracht : Game Physics : Keeper simulatie**

Werk je voetbal simulatie verder uit, maar focus deze keer op de rol van de keeper. Start vanuit volgende situatie: Eén aanvallende speler loopt naar de bal en schiet richting doel. Zorg voor een gepaste reactie van de keeper alsook van de bal.

De bal kan:

* Buiten veld belanden
* Botsen met de palen
* Botsen met de keeper
* In het doel belanden

Bedenk een zinvolle defensieve strategie voor de keeper. Hou rekening met volgende fysische beperkingen:

* De bal is onderhevig aan wrijving
* Botsingen zijn niet elastisch

Leg je assumpties en fysisch model uit in je verslag.