**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.

Verslag

# Botsing

Hiervoor zullen 2 types botsing aanwezig zijn: Cirkel op cirkel en cirkel op rechthoek, bijden hebben een verschillende manier van botsen

## Cirkel op cirkel

Hier voor moet je verschillende stappen ondergaan

### 1

Sdf

### 2

Sdf

## Cirkel op Rechtoek

Deze is gemakkelijker als de cirkel op cirkel aangezien je de botsings hoek al hebt, moet je gewoon deze