

Алгоритм перемещения предмета

Вход:

route - переменная типа bool - направление движения

moveSphere - переменная типа bool - признак движения

time - число типа float - изменение времени

velocity - число типа float - скорость

objectBorder - число типа float - координата границы предмета

waterBorder - число типа float - координата границы поверхности воды

Выход: change - число типа float - перемещение



