

LABORATÓRIO 22

FÍSICA VETORIAL

EXERCÍCIOS DE APRENDIZAGEM

FAÇA OS EXERCÍCIOS PARA FIXAR O CONTEÚDO

1. Partindo do código fornecido no projeto **Inertia**, faça com que o tiro disparado rebata uma vez nas bordas da tela antes de ser destruído.
 - Implemente a rebatida utilizando operações com vetores
 - Faça a resolução da colisão de forma apropriada, ou seja, ajuste a posição do míssil após a colisão para evitar novas colisões no quadro seguinte.

```
// destrói míssil que sai da tela
if (x > window->Width() || x < 0 || y > window->Height() || y < 0)
{
    if (rebound)
    {
        Inertia::audio->Play(EXPLOSION);
        Explosion* explo = new Explosion(Inertia::exploSet);
        explo->MoveTo(x, y);
        Inertia::scene->Add(explo, STATIC);
        Inertia::scene->Delete();
    }
    else
    {
        // rebate nas bordas da janela
        ...

        rebound = true;
    }
}
```