



## LABORATORIO 8

*Vídeo Juegos, Detección de Colisiones*

### 1. Pre-Laboratorio

Por hacer.

### 2. Definición

Consiste en el problema computacional de detectar la intersección entre dos o más objetos. Además de detectar si dos objetos interceptan un sistema de colisión de objetos puede reportar tiempo y punto de impacto.

En una simulación física de colisiones se busca imitar la colisión entre uno o más objetos de la forma más precisa posible siguiendo las características físicas de los objetos en cuestión y las distintas propiedades de los materiales que los componen utilizando cuerpos rígidos (*rigid-body physics*) o cuerpos blandos (*soft-body physics*).

Mientras en un video juego se busca simular colisiones de una forma aceptable, en tiempo real y robusta.

### 3. Intersecciones Objeto / Objeto

### 4. Actividad

Por hacer.

## Referencias