

Programmazione ad Oggetti ed introduzione al C++
Progetto finale nr. 15

Biliardo

Scrivere un programma che riproduca i processi base del gioco del biliardo, trattando le biglie come corpi rigidi.

Il programma deve poter simulare:

- il semplice colpo della stecca sulla biglia
- gli urti tra due biglie
- l'urto tra la biglia e la sponda del tavolo

Il programma deve tener conto di tutti i processi fisici principali e dell'attrito tra i corpi.

Deve anche essere possibile parametrizzare errori nella esecuzione del colpo.

Il programma deve dare una rappresentazione grafica minimale del tavolo da gioco.

Ai fini dell'esame si richiede di consegnare:

- una breve relazione che descrive:
 - architettura del software: schema e descrizione
 - diagramma di classe UML
 - descrizione delle particolarità di funzionamento, comprese le istruzioni di compilazione (se richiedono qualche opzione particolare)
- i sorgenti (compresi eventuali makefile), adeguatamente commentati, compilabili e funzionanti

