

## Relatório: Física do Barco e Personagem

### Introdução

Este projeto utiliza a biblioteca A-frame para criar uma cena em 3D com simulação física. A cena contém um barco, um plano representando o chão e esferas para testar a interação física. Tentamos fazer o modelo do personagem, mas não conseguimos a tempo.

### Dificuldades Encontradas

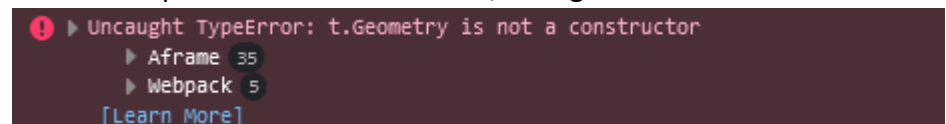
#### 1. Compatibilidade da Física:

- A biblioteca aframe-physics-system só funciona corretamente em versões antigas do A-Frame. Versões acima da 1.2 geram 2 erros

##### 1. O primeiro quando tento acessar a biblioteca diretamente



Como se não ela não estivesse online, minha solução foi tentar baixar o arquivo da física localmente, mas gera outro erro



Que não consegui resolver.

#### 2. Implementação das cores ao barco

- Tive uma pequena dificuldade com a implementação das cores porque o a-frame não consegue modificar diretamente o objeto gltf precisa de um código a parte, mas consegui resolver rapidamente procurando na documentação



### **3. Implementação do Personagem:**

- Durante o desenvolvimento, enfrentamos dificuldades na modelagem do personagem para o jogo. Por isso ele não está no código