***Gravitée***

Par force 🡪 ?

\*\*\* Saut \*\*\*

Par polynôme du second degré :

) x

On admet que **L = 2α**

) x

Dans tous les cas, **a =** et **b = - L\*a 🡪 y = ax + b**

**c = 0** car le saut commence à l’endroit où le joueur saute

correction : L = 2\*tan(45v/J) \* h

On vérifiera alors que si le personnage se trouve dans le sol ou dans un mur, il se fera téléporter à l’endroit voulu

\*\*\* chute \*\*\*

Point de chute est déduit par l’équation de droite y = -tan(A)x !!!! mettre en degrés sinon marche pas

Si rien en dessous, tracer une droite jusqu’au sol (collision ou en bas de la map mais dans ce cas regarder chaque pos et voir si elle est correcte) et récupérer la hauteur h et le point d’impact

Déterminer l’angle en fx du poids(P) et de la vitesse du joueur(v) :

exprimé en °

Donc la distance que le joueur parcourt pendant sa chute (d) est de :

Sa chute peut se représenter par la deuxième partie d’un saut et donc par g(x) = f(α + x) – h

***Collisions***

*Savoir s’il est au bon endroit :*

**Gauche** : Ox < Ax – L

**Droite** : Ox > Ax + LA

**Haut** : OY < AY - L

**Bas**: OY > AY + LA

*Déplacer le perso :*

Découper objet en 4, OX +L -AX + 1

Utiliser le système de Pac-Man mais ajouter un déplacement fluide