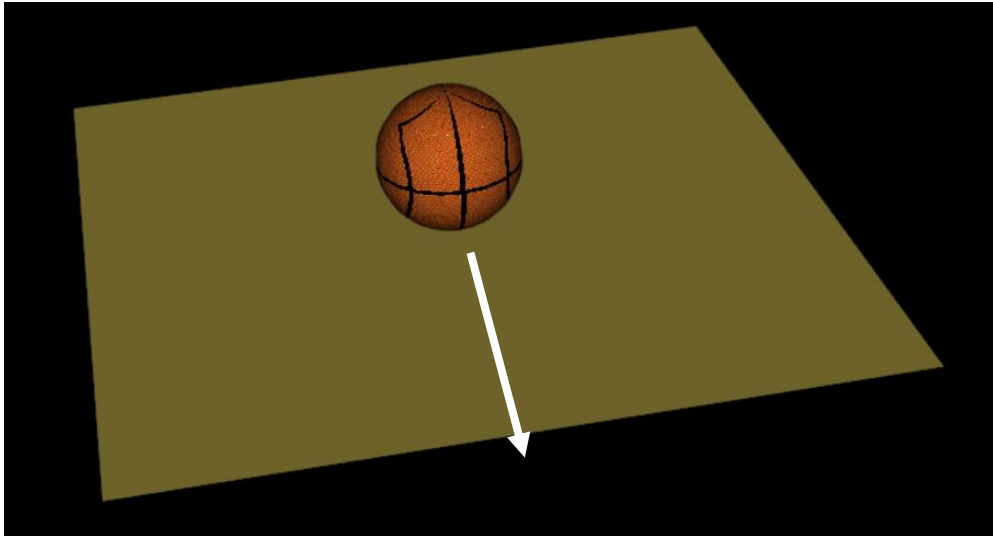


COURS DE LIBRAIRIES DE DEVELOPPEMENT IMAGE

Examen TP (3H avec documents)

Il vous est demandé de simuler le mouvement d'un ballon de basket qui roule sur un plan horizontal :



Les différentes étapes à réaliser sont :

- Définir un plan horizontal orthogonal à l'axe des z ;
- Définir une sphère texturée avec l'image « basketball-texture.png » qui repose sur le plan ;
- Mettre en mouvement le ballon dans la direction de l'axe des x en utilisant un événement de type *timer* : le mouvement devra être composé d'une translation et d'une rotation du ballon sur lui-même ;
- Faire accélérer ou au contraire décélérer le ballon en appuyant respectivement sur les touches « a » et « d ».

Vous implémenterez le programme dans les deux fichiers source *Ball.cpp* et *Ball.h*. Le fichier *CMakeLists.txt* vous est fourni, de même que les *batchs* de modification du Path pour accéder aux DLL.

Si vous rencontrez des difficultés sur certaines parties, ajoutez des commentaires dans le code source permettant d'expliquer ce que vous comptiez faire.