



-45 < Yaw < 45

-45 < pitch < 45

-45 < rol < 45

PosicaoAtual = posicaoAtual + v*velocidade

v = ((Math.cos(radians(dir)) * velocidade, 0, - Math.sin(radians(dir))* velocidade));

dir > 90 (graus)

Aresta = 7

-3 mais a posicaoAtual em z < Vertical < 3 mais a posicaoAtual em z

-3 mais a posicaoAtual em x < Horizontal < 3 mais a posicaoAtual em x

