

LABORATÓRIO 5

MOTOR DE JOGO

EXERCÍCIOS DE APRENDIZAGEM

FAÇA OS EXERCÍCIOS PARA FIXAR O CONTEÚDO

1. Usando as classes Window e Game desenvolvidas na aula, crie uma aplicação para desenhar uma linha que se movimente e rebata nas bordas da janela.

Para isso utilize as funções LineTo e MoveToEx da biblioteca do Windows:

```
BOOL LineTo(  
    HDC hdc,           // contexto do dispositivo  
    int endX,          // posição final no eixo x  
    int endY           // posição final no eixo y  
);
```

```
BOOL MoveToEx(  
    HDC hdc,           // contexto do dispositivo  
    int X,             // posição no eixo x  
    int Y,             // posição no eixo y  
    LPPOINT lp         // guarda última coordenada em um POINT  
);
```

O contexto do dispositivo gráfico pode ser obtido com a função GetDC e liberado com a função ReleaseDC:

```
HDC hdc = GetDC(hwnd);  
  
// utilizar dispositivo aqui  
  
ReleaseDC(hwnd, hdc);
```