

Relembrando divisão de vetores por escalares

Durante essa aula achamos a relação entre a posição do mouse e a posição de nossa nave e representamos essa relação como um vetor que chamamos de direção. Tivemos que dividir esse vetor direção para que o deslocamento de nossa nave fosse constante. Com isso em mente, assinale as alternativas corretas.

Selecione 2 alternativas

- A** Dividimos o vetor direção por um número arbitrário, dessa maneira não estaremos teletransportando a nave do jogador para a posição do mouse todo frame. Essa divisão é conhecida como normalização.
- B** Dividimos o vetor direção pelo próprio tamanho para conseguir uma velocidade constante para nossa nave.
- C** Dividimos o vetor direção por um número arbitrário para conseguir uma velocidade de movimento constante para nossa nave.
- D** Precisamos normalizar nosso vetor direção para conseguir uma velocidade constante para a nave, independente da distância dela até o mouse.