

 03

## Buscando a relação entre dois vetores

Dica: Aqui você pode baixar o projeto do curso no ponto em que paramos na aula anterior. [Baixe o zip](#) (<https://github.com/alura-cursos/cocos/archive/aula1.zip>) ou [visualize os arquivos](#) (<https://github.com/alura-cursos/cocos/tree/aula1>) no Github!

Queríamos saber qual direção nosso jogador deve seguir, para isso calculamos a relação entre a posição do mouse e a posição do jogador. Como achamos a relação entre essas duas posições?

*Selezione uma alternativa*

**A** Devemos subtrair a posição do jogador da posição do mouse e depois dividir o vetor resultante dessa subtração por 100. Dessa forma nossa nave não será teletransportada pela tela.

**B** Devemos subtrair a posição do mouse da posição do jogador para acharmos a direção que queremos seguir. Em seguida precisamos dividir esse vetor pelo seu próprio tamanho

**C** Devemos somar a posição do mouse e do jogador para saber qual direção devemos seguir. Depois de achar esse vetor direção devemos dividir ele por 100 para não movermos nossa nave rápido demais