

## Refletindo nossos ângulos

Para reduzirmos o numero de verificações que precisamos fazer para saber qual animação deveríamos executar, pensamos em utilizar somente o primeiro quadrante do círculo trigonométrico ( $0^\circ$ - $90^\circ$ ), pois podemos projetar qualquer outro ângulo nesse primeiro quadrante. Isso só foi possível devido a uma propriedade dos ângulos presentes nesse quadrante. Qual é essa propriedade?

*Selecione uma alternativa*

- A** A propriedade dos ângulos do primeiro quadrante é que todos eles tem o seno e o cosseno positivos. Com isso podemos pegar o valor absoluto dos senos e cossenos e achar um ângulo equivalente no primeiro quadrante.
- B** Utilizamos a ideia que de que todos os ângulos tem uma diferença de no máximo  $90^\circ$  com o eixo X, assim conseguimos verificar essa diferença entre todos os ângulos e o eixo X para espelhar eles para o primeiro quadrante.
- C** Utilizamos o valor do ângulo em graus e multiplicamos ele por -1 em X e em Y para acharmos o ângulo equivalente no primeiro quadrante.