

Calculando ângulos na Cocos

Queríamos que nosso jogador, além de se mover na direção do *mouse*, pudesse rotacionar e apontar para a direção que estava andando. Para isso precisamos calcular o ângulo entre o vetor direção e o eixo X - horizontal. O que precisamos saber para fazer a rotação?

Selecione 3 alternativas

- A** É preciso levar em conta o sentido de rotação dos ângulos da Cocos, já que ela não segue o círculo trigonométrico tradicional da matemática.
- B** Para calcular o ângulo e rotacionar nossa nave só precisamos chamar o método padrão da Cocos **olharPara** e passar para ele como parâmetro os valores de **y** e **x**.
- C** O ângulo de rotação é calculado sozinho pela própria Cocos, nós só precisamos passar os valores de **y** e **x** para o método **atan2** da Cocos e ele faz todo trabalho por nós.
- D** Para calcular o ângulo entre o vetor direção e o eixo X precisamos utilizar a função **atan2** da biblioteca de matemática do JS. Essa função recebe os valores de **y** e **x** como parâmetros e retorna o valor do ângulo em radianos.
- E** Depois de calcular o ângulo em radianos precisamos passar ele para graus, já que a Cocos trabalha em graus e não em radianos.