



DarkBasic Pro

Colisão em Jogos

- Detecção e Tratamento de Colisões





DarkBasic Pro

Colisão em Jogo

- Detecção de Colisão:



Tipos de colisão a serem detectados...

Ator	X	Objeto e/ou Cenário	(Ex.: 3ª Pessoa)
Câmera	X	Objeto e/ou Cenário	(Ex.: 1ª pessoa)
Objeto	X	Objeto e/ou Cenário	(Ex.: Tiro)



DarkBasic Pro

Tipos de Objetos em Colisões

- Objetos Simples (sphere, box, ...)
- Objetos Complexos (Objeto ".x")
- Matrix (Colisão com o chão: elevações)
- Cenário BSP (Colisão contra elementos do cenário)
- Câmera e/ou Câmera/Objeto Ligados

Tipos de Detecção

- Detecção automática DBPro (Lista de objetos/colisão)
- Detecção por Distância (Raio mínimo de separação)
- Detecção por Posição (Matriz de Ocupação)



DarkBasic Pro

Tipos de Colisões com a Câmera

- Paredes: Bate-Volta
- Objetos: Bate => Reação? Física, gera um evento, etc
- Escadas: Subir degraus - Bate, Sobe, Bate-Volta ou Fica
- Chão:
 - Elevação
 - Vãos e Buracos: Queda (desce, testa colisão)

Também podemos usar técnicas como o Mapa de Ocupação para saber se tem um "buraco"...