

## Simular a Gravidade

Basicamente a formula seria essa para um movieclip com o nome de instância "bola". Coloque isso no primeiro frame do filme:

```
with ("bola") {
    _x = 100;
    _y = 200;
    // posicao inicial do objeto
    velocidadey = 20;
    chaotela = 400;
    gravidade = 2;
    atrito = .98;
}
bola.onEnterFrame = function() {
    _y = _y+velocidadey;
    // movimento inicial
    if (_y-_height/2>chaotela) {
        _y = chaotela+_height/2;
        velocidadey = -velocidadey;
    }
    // rebote caso toque o chao
    velocidadey = velocidadey*atrito+gravidade;
    // formula que cria a gravidade e o atrito
};
```