

Prélaboratoire : Le ray tracer – Partie 1

Afin de vous préparer en vue de réaliser la 1^{re} partie du laboratoire de *ray tracer*, vous êtes invité à solutionner les exercices suivants qui seront directement en lien avec des notions que vous devrez intégrer dans le laboratoire.

Exercice 1.1 - La résolution du polynôme du 2^e degré

À partir de la définition de la méthode

```
public static double[] quadricRealRoot(double a, double b, double c);
```

rédigez une méthode en Java qui permet d'obtenir les racines réelles d'un polynôme du 2^e degré

$$ax^2 + bx + c = 0.$$

Cette méthode retournera la solution du calcul dans un tableau en ordre croissant. De plus, le tableau retourné doit avoir une taille exactement égale au nombre de solution réelle. S'il n'y a pas de solution réelle, la méthode doit retourner un tableau de taille zéro (`return new double[0];`).

```
public static double[] quadricRealRoot(double a, double b, double c)
{
```

```
}
```

Exercice 1.2 - Évaluer la distance entre deux points

a) Selon l'axe x , quelle est l'expression mathématique permettant de calculer la distance d entre deux points de coordonnées x_1 et x_2 ?

b) Dans un plan xy , quelle est l'expression mathématique permettant de calculer la distance d entre deux vecteurs positions $\vec{r}_1 = x_1\vec{i} + y_1\vec{j}$ et $\vec{r}_2 = x_2\vec{i} + y_2\vec{j}$?

c) Considérons un rayon ayant réalisé une intersection avec un plan à la position \vec{r}_{int} . Le plan possède le point de référence \vec{r}_p et une normale à la surface \vec{n} . Si l'on remplaçait ce plan par un disque de rayon R centré à la position \vec{r}_p du plan, établissez un critère mathématique permettant de vérifier si la position de l'intersection \vec{r}_{int} est située à l'intérieur du disque. (Indice : Exploitez les opérations mathématiques que l'on peut effectuer sur des vecteurs comme l'addition, la soustraction, le produit scalaire, le produit vectoriel, le module/norme d'un vecteur.)