

矩形重叠

矩形以列表 $[x1, y1, x2, y2]$ 的形式表示，其中 $(x1, y1)$ 为左下角的坐标， $(x2, y2)$ 是右上角的坐标。矩形的上下边平行于 x 轴，左右边平行于 y 轴。

如果相交的面积为正，则称两矩形重叠。需要明确的是，只在角或边接触的两个矩形不构成重叠。

给出两个矩形 $rec1$ 和 $rec2$ 。如果它们重叠，返回 `true`；否则，返回 `false`。

示例 1:

输入: $rec1 = [0,0,2,2]$, $rec2 = [1,1,3,3]$

输出: `true`

示例 2:

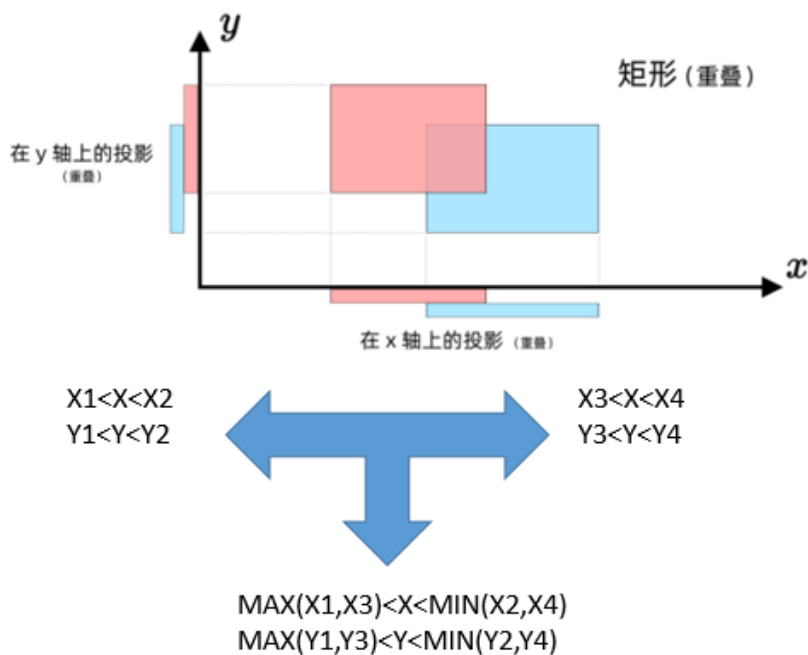
输入: $rec1 = [0,0,1,1]$, $rec2 = [1,0,2,1]$

输出: `false`

示例 3:

输入: $rec1 = [0,0,1,1]$, $rec2 = [2,2,3,3]$

输出: `false`



```
int max(int a,int b)
{
    return a>b?a:b;
}
int min(int a,int b)
{
    return a<b?a:b;
}
bool isRectangleOverlap(int* rec1, int rec1Size, int* rec2, int rec2Size){
    int x1=max(rec1[0],rec2[0]);
    int y1=max(rec1[1],rec2[1]);
    int x2=min(rec1[2],rec2[2]);
    int y2=min(rec1[3],rec2[3]);
    if(x1<x2&& y1<y2)
    {
        return true;
    }
    else
        return false;
}
```