

Auf Kollision prüfen



Mit der rechten Pfeiltaste machst du eine Schuh-Bewegung: Wenn es den Ball trifft, "springt" der Ball nach rechts.

Wir brauchen zwei Akteure, `schoe` und `ball`, mit entsprechenden Bildern im `image` Verzeichnis. Beim Erstellen des Akteurs übergeben wir auch die Breite und Höhe jedes Bildes: Im Beispielcode ist die `shoe` 80 Pixel breit und 200 Pixel hoch.

Wir verwenden den `on_key_up`-Hook, um die rechte Pfeiltaste mit der Schuhbewegung zu verbinden.

In der `update`-Funktion prüfen wir, ob der Ball den Schuh berührt (kollidiert). Wenn dies der Fall ist, bewegt sich der Ball horizontal um 50 Pixel.



Auf Kollision prüfen



Mit der rechten Pfeiltaste machst du eine Schuh-Bewegung: Wenn es den Ball trifft, "springt" der Ball nach rechts.

Wir brauchen zwei Akteure, `schoe` und `ball`, mit entsprechenden Bildern im `image` Verzeichnis. Beim Erstellen des Akteurs übergeben wir auch die Breite und Höhe jedes Bildes: Im Beispielcode ist die `shoe` 80 Pixel breit und 200 Pixel hoch.

Wir verwenden den `on_key_up`-Hook, um die rechte Pfeiltaste mit der Schuhbewegung zu verbinden.

In der `update`-Funktion prüfen wir, ob der Ball den Schuh berührt (kollidiert). Wenn dies der Fall ist, bewegt sich der Ball horizontal um 50 Pixel.



Auf Kollision prüfen



Mit der rechten Pfeiltaste machst du eine Schuh-Bewegung: Wenn es den Ball trifft, "springt" der Ball nach rechts.

Wir brauchen zwei Akteure, `schoe` und `ball`, mit entsprechenden Bildern im `image` Verzeichnis. Beim Erstellen des Akteurs übergeben wir auch die Breite und Höhe jedes Bildes: Im Beispielcode ist die `shoe` 80 Pixel breit und 200 Pixel hoch.

Wir verwenden den `on_key_up`-Hook, um die rechte Pfeiltaste mit der Schuhbewegung zu verbinden.

In der `update`-Funktion prüfen wir, ob der Ball den Schuh berührt (kollidiert). Wenn dies der Fall ist, bewegt sich der Ball horizontal um 50 Pixel.



Auf Kollision prüfen



Mit der rechten Pfeiltaste machst du eine Schuh-Bewegung: Wenn es den Ball trifft, "springt" der Ball nach rechts.

Wir brauchen zwei Akteure, `schoe` und `ball`, mit entsprechenden Bildern im `image` Verzeichnis. Beim Erstellen des Akteurs übergeben wir auch die Breite und Höhe jedes Bildes: Im Beispielcode ist die `shoe` 80 Pixel breit und 200 Pixel hoch.

Wir verwenden den `on_key_up`-Hook, um die rechte Pfeiltaste mit der Schuhbewegung zu verbinden.

In der `update`-Funktion prüfen wir, ob der Ball den Schuh berührt (kollidiert). Wenn dies der Fall ist, bewegt sich der Ball horizontal um 50 Pixel.



```

1 WIDTH = 640
2 HEIGHT = 480
3
4 shoe = Actor('shoe', (80, 200))
5 ball = Actor('ball', (230, 200))
6
7 def on_key_up(key, mod):
8     if key == keys.RIGHT:
9         shoe.x += 10
10
11 def update(dt):
12     if ball.colliderect(shoe):
13         ball.x += 50
14
15 def draw():
16     screen.fill((255, 255, 153))
17     shoe.draw()
18     ball.draw()

```



```

1 WIDTH = 640
2 HEIGHT = 480
3
4 shoe = Actor('shoe', (80, 200))
5 ball = Actor('ball', (230, 200))
6
7 def on_key_up(key, mod):
8     if key == keys.RIGHT:
9         shoe.x += 10
10
11 def update(dt):
12     if ball.colliderect(shoe):
13         ball.x += 50
14
15 def draw():
16     screen.fill((255, 255, 153))
17     shoe.draw()
18     ball.draw()

```



Ale Rimoldi, Alma Karalic, Coderdojo Zürich

Ale Rimoldi, Alma Karalic, Coderdojo Zürich

```

1 WIDTH = 640
2 HEIGHT = 480
3
4 shoe = Actor('shoe', (80, 200))
5 ball = Actor('ball', (230, 200))
6
7 def on_key_up(key, mod):
8     if key == keys.RIGHT:
9         shoe.x += 10
10
11 def update(dt):
12     if ball.colliderect(shoe):
13         ball.x += 50
14
15 def draw():
16     screen.fill((255, 255, 153))
17     shoe.draw()
18     ball.draw()

```



```

1 WIDTH = 640
2 HEIGHT = 480
3
4 shoe = Actor('shoe', (80, 200))
5 ball = Actor('ball', (230, 200))
6
7 def on_key_up(key, mod):
8     if key == keys.RIGHT:
9         shoe.x += 10
10
11 def update(dt):
12     if ball.colliderect(shoe):
13         ball.x += 50
14
15 def draw():
16     screen.fill((255, 255, 153))
17     shoe.draw()
18     ball.draw()

```



Ale Rimoldi, Alma Karalic, Coderdojo Zürich

Ale Rimoldi, Alma Karalic, Coderdojo Zürich