

# 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, `shoe` 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()
```

