for (it = entities.begin(); it != entities.end(); it++)//проходимся по эл-там списка

{

if ((\*it)->getRect().intersects(p.getRect()))//если прямоугольник спрайта объекта пересекается с игроком

{

if ((\*it)->name == "EasyEnemy"){//и при этом имя объекта EasyEnemy,то..

if ((p.dy>0) && (p.onGround == false)) { (\*it)->dx = 0; p.dy = -0.2; (\*it)->health = 0; }//если прыгнули на врага,то даем врагу скорость 0,отпрыгиваем от него чуть вверх,даем ему здоровье 0

else {

p.health -= 5; //иначе враг подошел к нам сбоку и нанес урон

}

}

}

}

if (health <= 0){ life = false; }