|  |  |
| --- | --- |
| 2  3  4  5  6  7  8  9  10  11  12  13 | 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  }  }  }  } |