

1. Se activa:

game.physics.enable(sprite);

2. Se gasta con otro objeto con físicas:

game.physics.arcade.collide(tiros[i].sprite, enemigos[t].sprite)

Donde el resultado es un booleano.

```
function mov() {  
    if(game.input.mousePointer.y>50){  
        red.animations.play('abajo');  
        booleano=false;}  
    else  
        booleano=true;  
}
```
