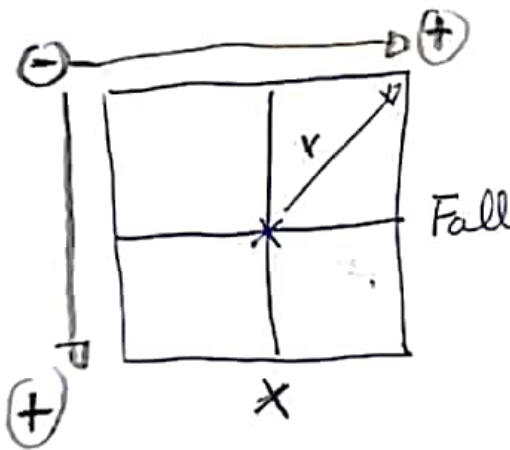


# Explication des collisions.

Chaque ~~case~~ est  
Le centre de chaque  
case est indiqué par  
 $x$  et  $FALL(y)$

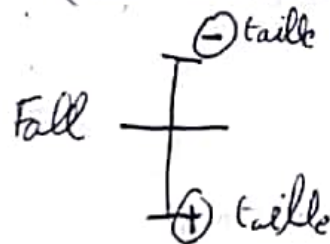


Le ~~jeu~~

Pour la bande white

On récupère la hauteur du bloc  
et celle du joueur.

Donc la hauteur du bloc correspond  
à  $(Fall + taille)$  et  $(Fall - taille)$



La ~~bande white~~ s'oppose  
lorsque la ~~bande~~ des



La hauteur du joueur elle est de  
 $(Joueur - Y \ominus 17,5)$  et  $(Joueur - Y \oplus 17,5)$

Donc Le Joueur et le  
Bloc sont représentés par des  
segments!!

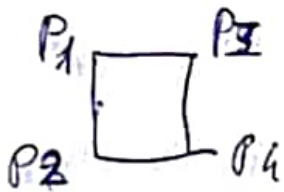
Si ~~le bloc~~ est  
Traduction de la bande white

Le ~~centre~~ (+) du Bloc est supérieur ou égal au ~~centre~~ (-) du joueur  
et lorsque le (-) du Bloc est inférieur ou égal au (+) du  
Joueur.

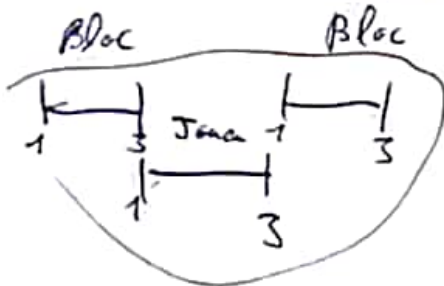
Ensuite pour le if on se représentait encore des segments  
mais en utilisant des points.

Ensuite pour le if on se la juste à utiliser 2 points  
différents sur le même arc (X).

Donc dans le cas de mon code les points 1 et 3  
du jouen et du bloc.



Sauf que dans ma tête je la imagine encore  
~~comme~~ comme des segments pour me simplifier les  
choes.



Si le point 1 du jouen est inférieur ou  
égal au point 3 du Bloc alors il y a ~~game~~  
~~over~~ et si le point 3 du jouen est  
supérieur ou égal au point 1 du Bloc  
alors il y a game over.