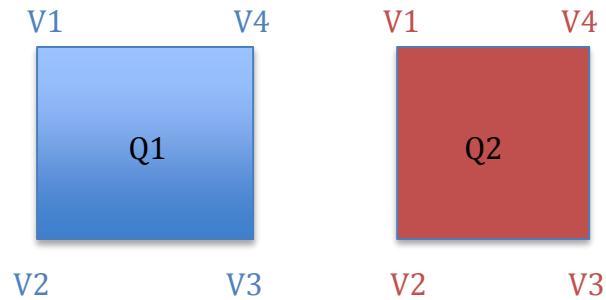


### Exemplo de lógica para testar colisão entre dois objetos 2D:

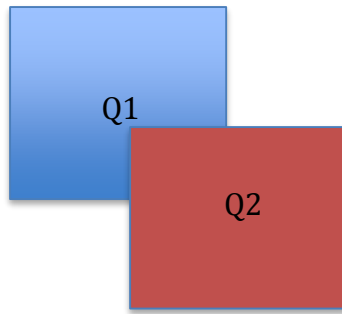


```

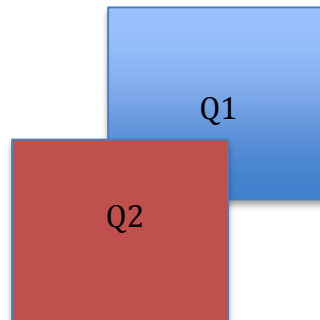
if(Q2V1.x >= Q1V1.x && Q2V1.x <= Q1V4.x){
    if(Q2V1.y >= Q1V2.y && Q2V1.y <= Q1V1.y){
        printf("colisão");
    }
}
else{
    if(Q2V4.x >= Q1V1.x && Q2V4.x <= Q1V4.x){
        if(Q2V4.y >= Q1V2.y && Q2V4.y <= Q1V1.y){
            printf("colisão");
        }
    }
    else{
        if(Q2V2.x >= Q1V1.x && Q2V2.x <= Q1V4.x){
            if(Q2V2.y >= Q1V2.y && Q2V2.y <= Q1V1.y){
                printf("colisão");
            }
        }
        else{
            if(Q2V3.x >= Q1V1.x && Q2V3.x <= Q1V4.x){
                if(Q2V3.y >= Q1V2.y && Q2V3.y <= Q1V1.y){
                    printf("colisão");
                }
            }
        }
    }
}
}

```

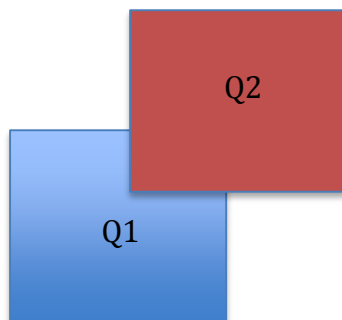
1º if:



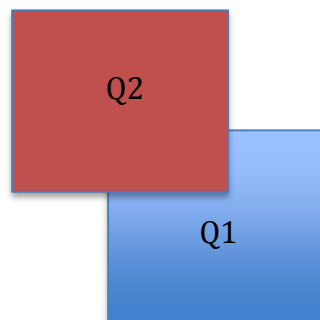
2º if:



3º if:



4º if:



O código exemplificado pode ser otimizado.

O mesmo raciocínio pode ser usado para teste de colisão entre objetos mais elaborados, desde que se considere que o mesmo está envolto em uma *bounding box* como no exemplo a seguir:

