const int gravity = 10;   
    
void sprite::events()   
{   
    if( event.type == SDL\_KEYDOWN )   
    {   
        switch( event.key.keysym.sym )   
        {   
            case SDLK\_d:   
            vel += SPRITE\_WIDTH / 4;   
            break;   
    
            case SDLK\_a:   
            vel -= SPRITE\_WIDTH / 4;   
            break;   
    
            default:   
            {   
    
            }   
        }   
    
        if( event.key.keysym.sym == SDLK\_SPACE  && jump == false )   
        {   
            jump = true;   
            jvel = -50;   
        }   
    }   
    
    if( event.type == SDL\_KEYUP )   
    {   
        switch( event.key.keysym.sym )   
        {   
            case SDLK\_d:   
            vel -= SPRITE\_WIDTH / 4;   
            break;   
    
            case SDLK\_a:   
            vel += SPRITE\_WIDTH / 4;   
            break;   
    
            default:   
            {   
    
            }   
        }   
    }   
}   
    
void sprite::move( tile \* tiles[] )   
{   
    x += vel;   
    box.x = x;   
  
    }   
    
    if( ( x < 0 ) || ( x + SPRITE\_WIDTH > LEVEL\_WIDTH ) || collision( box , tiles ) == true )   
    {   
        x -= vel;   
        box.x = x;   
    }   
    
    y += jvel;   
    jvel += gravity;   
    box.y = y;   
    
    if( jvel >= gravity \* 5 )   
    {   
        jvel = gravity \* 5;   
    }   
    
    if( y > LEVEL\_HEIGHT )   
    {   
        y = 0;   
        x = 0;   
        jvel = 0;   
    }   
    
    if( collision( box , tiles ) == true && jump == true )   
    {   
        jump = false;   
        y -= jvel;   
        box.y = y;   
        jvel = 0;   
    }   
  
    if( collision( box , tiles ) == true ) jvel = 0;   
  
    if( collision( box , tiles ) == false && jvel >= gravity ) jump = true;   
}