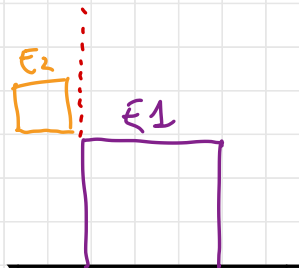


COLLISION X (E1, E2) (FILE ENTITIES.JS)



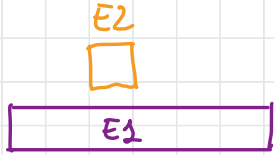
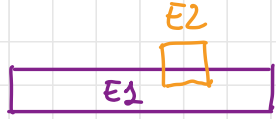
IL CONTROLLO SULL ASSE X SERVE AD EVITARE QUESTA SITUAZIONE



IL CONTROLLO SULL ASSE Y SERVE AD EVITARE QUESTA SITUAZIONE:

IL GIOCATORE È IMPOSSIBILITATO NELL'AVANZARE

COLLISION Y (E1, E2)



IL CONTROLLO SULLA Y SERVE AD EVITARE QUESTE SITUAZIONI:

- COMPENETRAZIONE
- E1 NON STA COMPLETAMENTE SULLA PIATTAFORMA A CAUSA DELLA SUA VELOCITY CHE LO FA CADERE



IL CONTROLLO SULL'ASSE X SERVE AD EVITARE QUESTE SITUAZIONI:

- GIOCATORE NON CADE
- COMPENETRAZIONI