

Kapitel 13.2: Hitboxen – Glossar

Hitbox

Eine Hitbox, auf Deutsch "Trefferkasten", wird in Spielen gerne benutzt, um Treffer oder Kollisionen von 2 Objekten einfacher zu erkennen. Über jedes Objekt wird ein Rechteck gelegt, welches das Objekt möglichst gut abdeckt – die sogenannte Hitbox. Um zu erkennen, ob zwei Objekte kollidieren, testet man "nur", ob die Hitboxen der beiden Objekte kollidieren. Das ist einfacher. Pygame stellt dafür eine Funktion zur Verfügung, sodass man nicht selbst rechnen muss.

Eine Hitbox ist für den Spieler üblicherweise nicht sichtbar. Hat ein Objekt eine sehr komplexe Form, kann man auch mehrere Hitboxen benutzen.

pygame.Rect

pygame stellt eine Klasse `Rect` zur Verfügung, die unter anderem eine Methode beinhaltet, mit der man feststellen kann, ob 2 Rechtecke überlappen. Diese Methode heißt `collideRect` und bekommt als Parameter ein weiteres `Rect-Objekt` mit. Die Methode liefert `True` zurück, falls die beiden Rechtecke kollidieren, ansonsten `False`.