

May 27, 16 15:25

Ball.cpp

Page 1/1

```
#include "Ball.h"
#include <iostream>
#include <fstream>
#include <SFML/Graphics/Sprite.hpp>

using namespace std;

//Fonction qui permet de d  placer la balle
void Ball::move(){
    _x += _dx; //A _x on ajoute la vitesse de d  placement en x.

    // On v  rifie que les coordonn  es sont dans la fen  tre.
    if (_x < 0)
    {
        _x = 0;
    }
    if(_x+_w > 800)
    {
        _x = 800 - _w;
    }

    _y += _dy; //A _y on ajoute la vitesse de d  placement en y.

    //On v  rifie que les coordonn  es sont dans la fen  tre.
    if (_y < 0)
    {
        _y = 0;
    }
    if(_y+_h > 600)
    {
        _y = 600 - _h;
    }
}
```