

Space Invaders	Lesson 04	Colisiones pantalla
clase de ejemplo : com.gamedev.spaceinvaders.Lesson04		

Para limitar el movimiento de los objetos del juego podemos declarar unas condiciones en la inner class ActionListener

```
public class ActionListener extends KeyAdapter{
    @Override
    public void keyPressed(KeyEvent e){
        int keyCode = e.getKeyCode();
        if(keyCode== KeyEvent.VK_LEFT){
            if(x > 0) x-=5;
        }
        if(keyCode== KeyEvent.VK_RIGHT){
            if(x+ 2*r < WINDOW_WIDTH) x+=5;
        }
        if(keyCode== KeyEvent.VK_UP){
            if(y > WINDOW_BAR_HEIGHT) y-=5;
        }
        if(keyCode== KeyEvent.VK_DOWN){
            if(y < WINDOW_HEIGHT- 2*r) y+=5;
        }
    }
}
```