## Disparando a los alienígenas

Hemos construido nuestra nave y una flota de alienígenas, pero cuando las balas alcanzan a los alienígenas, simplemente los atraviesan porque no estamos comprobando si hay colisiones. En programación de juegos, *collisions* se produce cuando los elementos del juego se solapan. Para que las balas derriben a los alienígenas, utilizaremos la función sprite.groupcollide() para buscar colisiones entre miembros de dos grupos.

[anterior](c13_17.html)[Subtema 18 de 33: (Ver todo)](c13.html)[siguiente](c13_19.html)