Desconocido

### Comprobación de colisiones

Una vez que sabemos cómo almacenar la posición de los sprites de nuestro juego, necesitamos una forma de saber si un sprite ha colisionado con otro, como cuando el Sr. Hombre de Palo salta por la pantalla y choca con una de las plataformas. Para que este problema sea más fácil de resolver, podemos dividirlo en dos problemas más pequeños: comprobar si los sprites colisionan verticalmente y comprobar si los sprites colisionan horizontalmente. Luego podemos combinar nuestras soluciones para ver si dos sprites chocan en cualquier dirección.

[anterior](ch14_6.html)[Subtema 7 de 16: (Ver todo)](ch14.html)[siguiente](ch14_8.html)