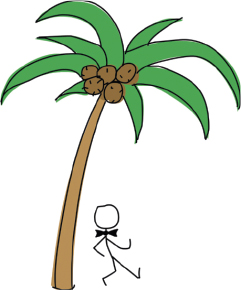
Desconocido

### Sprites que colisionan verticalmente

También necesitamos saber si los sprites colisionan verticalmente. La función within\_y es muy similar a la función within\_x . Para crearla, comprobamos si la posición *y1* de la primera coordenada se ha cruzado con las posiciones *y1* e *y2* de la segunda, y viceversa.

Añade la siguiente función debajo de la función within\_x . Esta vez, utilizaremos la versión más corta del código (en lugar de montones de sentencias if ):



def within\_y(co1, co2):  
 if (co1.y1 > co2.y1 and co1.y1 < co2.y2) \  
 or (co1.y2 > co2.y1 and co1.y2 < co2.y2) \  
 or (co2.y1 > co1.y1 and co2.y1 < co1.y2) \  
 or (co2.y2 > co1.y1 and co2.y2 < co1.y2):  
 return True  
 else:  
 return False

Nuestras funciones within\_x y within\_y se parecen bastante porque, en el fondo, están haciendo cosas parecidas.

[anterior](ch14_8.html)[Subtema 9 de 16: (Ver todo)](ch14.html)[siguiente](ch14_10.html)