

- Collision on définit la position du joueur précédente et la position du joueur en bas (rectangle du pied du joueur) à chaque fois que le joueur entrera dans une position de la liste bord il sera renvoyé à sa position précédente.

Vérifier la liste des collisions

On fait une update des pieds

On sauvegarde la position du joueur avant qu'il ne la change[def]

On fait une def roll back qui update à la position précédente

Ist(Class update dans le game qui fait update de palyer vérifie pour chaque self le feet . COLLIDE list self.bord sup à -1 si oui self . Rollback
on change le update du run et on self.old_pos avant

- Enemies
- Projectiles
- vie