【当たり判定】

- ①発射した弾が敵に当たる。
 - 1) 敵の機体と弾の位置の重なりチェックを行う。
 - a) 判定パターン 1



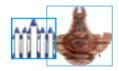
敵の機体の下端のY座標 > 弾の上端のY座標 (enemyPosY+ENEMY_SIZE_HIG > bulletPosY)

b) 判定パターン2



敵の機体の上端のY座標 < 弾の下端のY座標 (enemyPosY < bulletPosY+BULLET_SIZE_HIG)

c) 判定パターン3



敵の機体の左端のX座標 < 弾の右端のX座標 (enemyPosX < bulletPosX+BULLET_SIZE_WID)

d) 判定パターン4



敵の機体の右端のX座標 > 弾の左端のX座標 (enemyPosX+ENEMY_SIZE_WID > bulletPosX)

2)上記の a) ~ d) の4つの条件が全て成立した状態ならば、弾が敵に命中したと 判断できる。