

## 【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。