



函数spritecollide()

可以在调用函数spritecollide(sprite, group, dokill, collided=None)时指定最后一个参数collided。这个参数的作用是指定一个回调函数，通过该回调函数来定义两个精灵是否发生了碰撞的规则。

这个回调函数必须满足两个条件：第一个条件是必须接收两个精灵作为实参，第二个条件是必须返回一个布尔值以表明传入的两个精灵是否发生了碰撞。

两个精灵在什么情况下才被看做是发生了碰撞的具体规则，是在这个回调函数的函数体中定义的。

既然是回调函数，就不需要我们在程序中手动调用，系统会自动地调用这个回调函数，以判断传入的两个精灵是否发生了碰撞。

回调函数`collide_mask()`

以我方飞机与中型敌机的碰撞为例，我们希望的运行效果是：只有当两个矩形的可见部分发生了重合，才认为两个精灵发生了碰撞。

如果我们在自己定义的回调函数中判断这两个矩形的可见部分是否发生了重合，这是比较复杂的。

`pygame`中已经定义好了一个可以满足我们需求的回调函数，这个回调函数是`pygame.sprite.collide_mask()`。