

碰撞检测

pygame给我们提供了一个函数`groupcollide(groupa, groupb, dokilla, dokillb)`，它用于检测指定的分组`groupa`和指定的分组`groupb`中是否有精灵发生了碰撞，如果有精灵发生碰撞，

- (1) 若`dokilla`为`True`，对于`groupa`中发生碰撞的精灵，会将其从它所在的所有分组中删除；
- (2) 若`dokillb`为`True`，对于`groupb`中发生碰撞的精灵，会将其从它所在的所有分组中删除。

该函数的返回值是一个字典，字典的`key`是`groupa`中发生碰撞的精灵，字典的`value`是`groupb`中与对应的`key`发生碰撞的所有精灵组成的列表。