

函数spritecollide()

如何检测游戏画面上是否有敌机和我方飞机发生了碰撞呢？在前面的课程中，当我们检测游戏画面上是否有子弹和敌机发生了碰撞时，因为子弹和敌机都是通过分组进行管理的，所以我们调用的函数是groupcollide()，这个函数用于检测两个指定的分组中是否有精灵发生了碰撞。

而我方飞机并没有通过分组进行管理，因此不能调用函数groupcollide()，而是要调用pygame给我们提供的另外一个函数spritecollide(sprite, group, dokill, collided=None)。该函数用于检测指定的精灵sprite和指定的分组group中是否有精灵发生了碰撞。如果有精灵发生碰撞，那么当dokill为True时，对于group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列表，列表中的元素是group中发生碰撞的所有精灵。