

COLLISION

FLASH

PRINCIPE

Détecter les collisions permet de vérifier les moments où **deux clips se touchent**.

DESCRIPTION

La détection de collision ne passe que par des fonctions retournant des **valeurs booléennes**.

De ce fait, on les utilisera dans des structures de test intégrées dans des boucles afin de vérifier, en permanence, si deux clips se touchent et, si c'est le cas, comment agir en conséquence.

À ce titre il existe deux formes de collisions :

- **hitTestObject**, qui vérifie si le cadre global du clip entre en collision avec le cadre global d'un autre clip
- **hitTestPoint**, qui vérifie si le contenu de masse du clip entre en collision avec un point

UTILISATION & SYNTAXE

Rappel : Dans les syntaxes ci-dessous, les valeurs commençant par "my" sont les variables que vous créez vous-même, vous pouvez donc utiliser d'autres appellations que celles-ci.

myClip.hitTestObject(myClip2); → Vérification de collision d'objets entre deux clips
myClip.hitTestPoint(x , y , true); → Vérification de collision entre un clip et un point