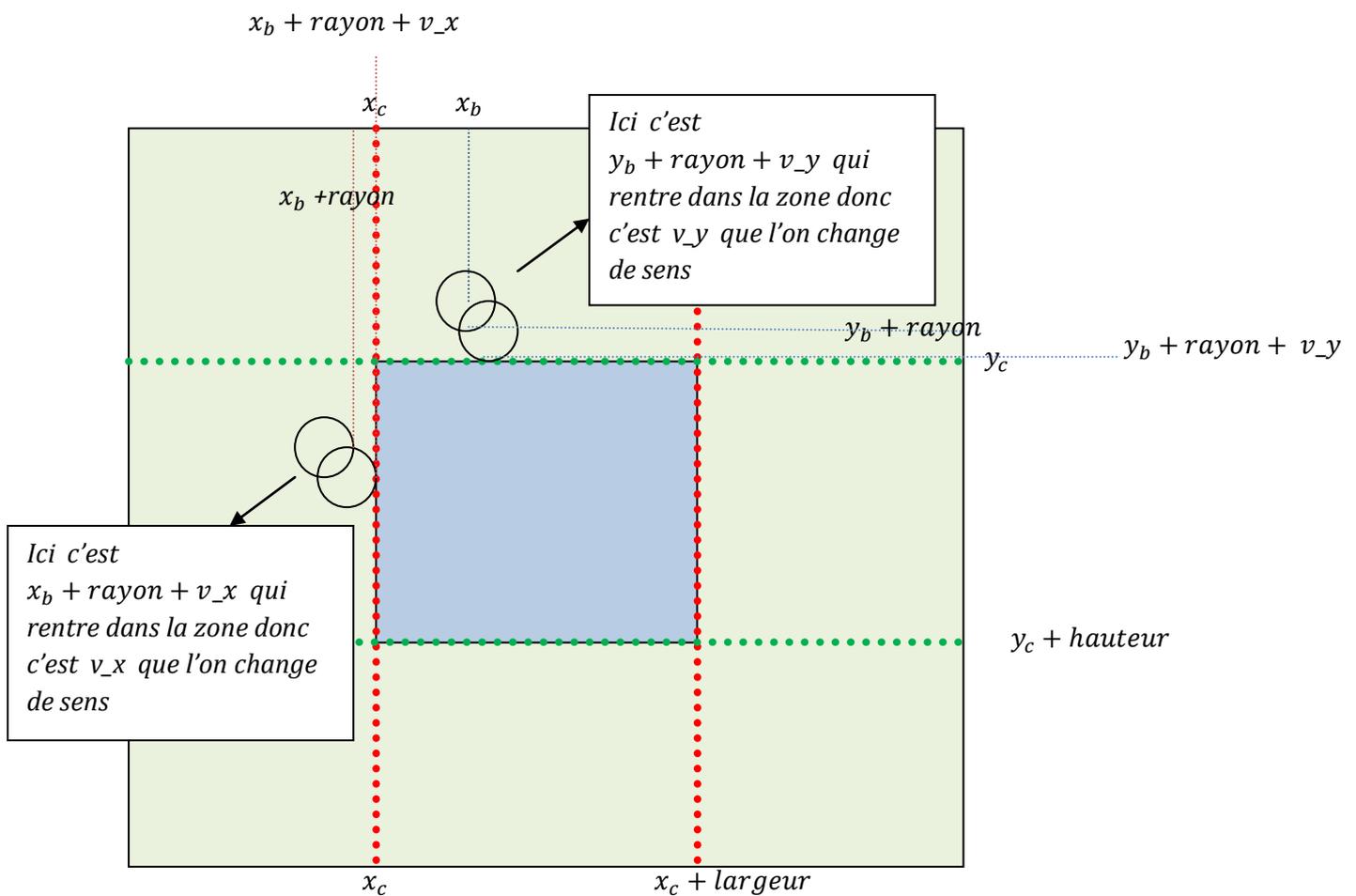


La zone de collision est définie par :  $\begin{cases} x_b + rayon > x_c \text{ et } x_b - rayon < x_c + largeur \\ y_b + rayon > y_c \text{ et } y_b - rayon < y_c + hauteur \end{cases}$



L'astuce consiste à tester la collision avant qu'elle n'arrive...et à inverser la bonne vitesse.

```

function collisionCarre(){
// détection de la collision sur les bords verticaux (pour x_b)
//si « on entre » entre les barres rouges
    if(x_b+rayon+v_x>x_c && x_b-rayon+v_x<x_c+largeur){
//et si « on est » entre les barres vertes
        if(y_b+rayon>y_c && y_b-rayon<y_c+hauteur){
            v_x=-v_x;
        }
    }
// détection de la collision sur les bords horizontaux (pour y_b)
//si « on est » entre les barres rouges
    if(x_b+rayon>x_c && x_b-rayon<x_c+largeur){
//et si on entre entre les barres vertes
        if(y_b+rayon+v_y>y_c && y_b-rayon+v_y<y_c+hauteur){
            v_y=-v_y;
        }
    }
}
}
}

```