

SCOLL

SCOLL détecte une collision entre sprites. Cette instruction n'est pas une commande mais une fonction (comme peek, sin, etc....)
SCOLL renvoie 0 s'il n'y a pas de collision, et 1 s'il y a une collision.

SYNTAXE : SCOLL (NS)

NS est le numéro du sprite que l'on veut tester.

EXEMPLE : IF SCOLL (1) THEN PRINT "COLLISION" (testé si sprite 1 est entré en collision avec un autre sprite).
IF SCOLL (3) AND SCOLL (4) THEN PRINT "COLLISION" (testé si les sprites 3 et 4 sont entrés en collision).

BCOLL

BCOLL détecte une collision entre un sprite et le fond. Cette instruction n'est pas une commande mais une fonction (comme peek, sin, etc....)
BCOLL renvoie 0 s'il n'y a pas de collision, et 1 s'il y a une collision.

SYNTAXE : BCOLL (NS)

NS est le numéro du sprite que l'on veut tester.

EXEMPLE : IF BCOLL (1) THEN PRINT "COLLISION" (tester si sprite 1 est entré en collision)
IF BCOLL (3) AND BCOLL (4) THEN PRINT "COLLISION" (tester si les sprites 3 et 4 sont entrés en collision avec 1).