

 04

## Faça o que eu fiz na aula

### Sua vez!

Nosso jogo possui diferentes tipos de carros, cada um com sua velocidade, porém, quando existe colisão de um carro com a personagem, nada acontece, e isso não está legal.

Seria legal se pudéssemos detectar a colisão de algum dos carros com nosso personagem.

Pensando nisso, adicione a [biblioteca p2 collide 2D](https://github.com/bmoren/p5.collide2D/archive/master.zip) (<https://github.com/bmoren/p5.collide2D/archive/master.zip>) no seu projeto e utilize a função [collideRectCircle](https://github.com/bmoren/p5.collide2D#collidectcircle) (<https://github.com/bmoren/p5.collide2D#collidectcircle>) para detectar as colisões. Adicione também carros em todas as pistas e crie um placar, para marcar quantas vezes conseguimos atravessar a rua!