



## O que aprendemos?

Nesta aula, aprendemos:

- As condições para avaliar a existência de colisão entre um meteoro e o avião
- A função `temColisao`, com as expressões lógicas relacionadas à colisão
- A consumir essa função no `love.update`, através da função `checaColisoes`
- A destruir o avião quando há colisão com um meteoro; isso foi feito através de uma nova função `destróiAviao`
- A finalizar o jogo quando o avião colidir, usando a constante `FIM_JOGO` no `love.update`