#include "Eric.h"

float Eric::getGravity()

{

//Standardvärde 4

//bra 4.5

return 15;

}

float Eric::getHeadspeed()

{

//Standardvärde 3

return 8;

}

float Eric::getJump()

{

//Standardvärde 10

return 20.7;

}

float Eric::getJumpchange()

{

//Standardvärde 1.8

return 2;

}

float Eric::getSpeed()

{

//Standardvärde 2

return 3;

}

float Eric::getTimer()

{

//Standardvärde 0.1

return 0.1;

}

float Eric::getRocketboost()

{

return 2;

}