Värden:

#include "Eric.h"

float Eric::getGravity()

{

//Standardvärde 4

//4.5 bra känsla men för lite, kan hoppa över med vanligt hopp

//5.5 för tungt fall

return 5;

}

float Eric::getHeadspeed()

{

//Standardvärde 3

return 8;

}

float Eric::getJump()

{

//Standardvärde 10

return 12;

}

float Eric::getJumpchange()

{

//Standardvärde 1.8

return 3;

}

float Eric::getSpeed()

{

//Standardvärde 2

return 3;

}

float Eric::getTimer()

{

//Standardvärde 0.1

return 0.1;

}