

```
00001: package hevs.fragil.patapon.units;
00002:
00003: import com.badlogic.gdx.graphics.Color;
00004: import com.badlogic.gdx.math.Vector2;
00005:
00006: import ch.hevs.gdx2d.lib.GdxGraphics;
00007: import hevs.fragil.patapon.drawables.SpriteSheet;
00008: import hevs.fragil.patapon.mechanics.Param;
00009: import hevs.fragil.patapon.physics.Spear;
00010: import hevs.fragil.patapon.physics.Tower;
00011:
00012: public class Spearman extends Unit {
00013:     static double modLife = +0.2;
00014:     static Skills modifier;
00015:     static SpriteSheet arms;
00016:
00017:     public Spearman(){
00018:         this(1,Species.random(), false);
00019:     }
00020:     public Spearman(int lvl, Species species, boolean isEnnemi){
00021:         super(lvl, species, 10, 10, 10, 100, 100, 300, 0.5f, isEnnemi);
00022:     }
00023:     public String toString(){
00024:         return this.getClass().getSimpleName() + super.toString();
00025:     }
00026:     public void attack(int distance){
00027:         Vector2 position = new Vector2(getPosition().x, Param.FLOOR_DEPTH+30);
00028:         new Spear(position, (int)(Math.random()*20) + 45 , distance, collisionGroup, skills.getLevel() + 5);
00029:     }
00030:     public void attack(){
00031:         if(getTowersInRange().isEmpty() || isEnemy){
00032:             Unit victim = getUnitsInRange().elementAt((int)(Math.random()*getUnitsInRange().size()));
00033:             int distance = (int)(victim.getPosition().x - getPosition().x);
```

```
00034:         attack(distance+32);
00035:     }
00036:     else{
00037:         if(!isEnemy){
00038:             Tower victim = getTowersInRange().elementAt((int)(Math.random()*getTowersInRange().size()));
00039:             int distance = (int)(victim.getLeftLimit() - getPosition().x);
00040:             attack(distance+50);
00041:         }
00042:     }
00043: }
00044: @Override
00045: public void draw(GdxGraphics g) {
00046:     super.draw(g);
00047: }
00048: @Override
00049: protected float getAttackDelay() {
00050:     return 0.6f;
00051: }
00052: @Override
00053: protected Color getColor() {
00054:     return Color.GRAY;
00055: }
00056: @Override
00057: protected String getUrl() {
00058:     return "data/images/arms_spears.png";
00059: }
00060: }
```