

```
00001: package hevs.fragil.patapon.units;
00002:
00003: import com.badlogic.gdx.graphics.Color;
00004:
00005: import ch.hevs.gdx2d.lib.GdxGraphics;
00006: import hevs.fragil.patapon.drawables.SpriteSheet;
00007: import hevs.fragil.patapon.physics.Tower;
00008:
00009: public class Shield extends Unit {
00010:     static double modLife = +1.0;
00011:     static Skills modifier;
00012:     static SpriteSheet arms;
00013:
00014:     public Shield(){
00015:         this(1,Species.random(), false);
00016:     }
00017:     public Shield(int lvl, Species species, boolean isEnnemi){
00018:         super(lvl, species, 10, 10, 10, 100, 0, 50, 0.5f, isEnnemi);
00019:     }
00020:     public String toString(){
00021:         return this.getClass().getSimpleName() + super.toString();
00022:     }
00023:     @Override
00024:     public void draw(GdxGraphics g) {
00025:         super.draw(g);
00026:     }
00027:     @Override
00028:     public void attack(){
00029:         for (Unit u : getUnitsInRange()) {
00030:             if(u.isFatal(skills.getAttack())){
00031:                 //this will be fatal !
00032:                 u.receive(skills.getAttack());
00033:             }
```

```
00034:         else{
00035:             if(!isEnemy){
00036:                 u.receive(skills.getAttack());
00037:                 u.applyImpulse(4000);
00038:             }
00039:         }
00040:     }
00041:     for (Tower t : getTowersInRange()) {
00042:         t.applyDamage(skills.getAttack());
00043:     }
00044: }
00045: @Override
00046: protected float getAttackDelay() {
00047:     return 0.6f;
00048: }
00049: @Override
00050: protected Color getColor() {
00051:     return Color.YELLOW;
00052: }
00053: @Override
00054: protected String getUrl() {
00055:     return "data/images/arms_swords.png";
00056: }
00057: }
```