

```
00001: package hevs.fragil.patapon.physics;
00002:
00003: import com.badlogic.gdx.graphics.Color;
00004: import com.badlogic.gdx.math.Vector2;
00005:
00006: import ch.hevs.gdx2d.components.physics.primitives.PhysicsBox;
00007: import ch.hevs.gdx2d.lib.GdxGraphics;
00008: import ch.hevs.gdx2d.lib.interfaces.DrawableObject;
00009:
00010: public class Fragment extends PhysicsBox implements DrawableObject {
00011:     int w, h;
00012:     float opacity = 1;
00013:
00014:     public Fragment(int x, int y, int w, int h){
00015:         super("brick",new Vector2(x,y), w, h, 30000,0.1f,1f);
00016:         this.w = w;
00017:         this.h = h;
00018:         this.setCollisionGroup(-1);
00019:         Vector2 impulse = new Vector2(2.5f-(float)(Math.random()*5), (float)(Math.random()*4));
00020:         this.setBodyAngularDamping(8);
00021:         this.applyBodyLinearImpulse(impulse, getBodyWorldCenter(), true);
00022:     }
00023:
00024:     @Override
00025:     public void draw(GdxGraphics g) {
00026:         float x,y,angle;
00027:         x = getBodyWorldCenter().x;
00028:         y = getBodyWorldCenter().y;
00029:         angle = getBodyAngleDeg();
00030:         g.drawFilledRectangle(x, y, w, h, angle, Color.WHITE);
00031:         g.setColor(Color.BLACK);
00032:         g.drawRectangle(x, y, w, h, angle);
00033:     }
```

```
00034:
00035:     public boolean step(){
00036:         opacity -=0.01f;
00037:
00038:         if(opacity <= 0){
00039:             return true;
00040:         }
00041:         return false;
00042:     }
00043:
00044: }
```