

```
00001: package hevs.fragil.patapon.units;
00002: public class Skills {
00003:     private int life;
00004:     private int attack;
00005:     private int rangeMax;
00006:     private int rangeMin;
00007:     private int defense;
00008:     private float cooldown;
00009:     private int level = 1;
00010:
00011:     /**
00012:      * Allow to instantiate some skills
00013:      * @param level
00014:      * @param life
00015:      * @param attack
00016:      * @param rangeMax
00017:      * @param rangeMin
00018:      * @param defense
00019:      * @param cooldown
00020:      */
00021:     Skills(int level, int life, int attack, int rangeMin, int rangeMax, int defense, float cooldown){
00022:         this.setRange(rangeMin, rangeMax);
00023:         this.setCooldown(cooldown);
00024:         this.setLife(life);
00025:         this.setDefense(defense);
00026:         this.setAttack(attack);
00027:         this.setLevel(level);
00028:     }
00029:     public int getRange() {
00030:         return (rangeMax-rangeMin)/2;
00031:     }
00032:     public int getRangeMax() {
00033:         return rangeMax;
```

```
00034:     }
00035:     public int getRangeMin() {
00036:         return rangeMin;
00037:     }
00038:     public void setRange(int rangeMin, int rangeMax) {
00039:         this.rangeMax = rangeMax;
00040:         this.rangeMin = rangeMin;
00041:     }
00042:     public void setRangeMax(int rangeMax){
00043:         this.rangeMax = rangeMax;
00044:     }
00045:     public void setRangeMin(int rangeMin){
00046:         this.rangeMin = rangeMin;
00047:     }
00048:     public float getCooldown() {
00049:         return cooldown;
00050:     }
00051:     public void setCooldown(float cooldown) {
00052:         this.cooldown = cooldown;
00053:     }
00054:     public int getLife() {
00055:         return life;
00056:     }
00057:     public void setLife(int life) {
00058:         this.life = life;
00059:     }
00060:     public int getAttack() {
00061:         return attack;
00062:     }
00063:     public void setAttack(int attack) {
00064:         this.attack = attack;
00065:     }
00066:     public void setDefense(int defense){
```

```
00067:         this.defense = defense;
00068:     }
00069:     public int getDefense() {
00070:         return defense;
00071:     }
00072:     public int getLevel() {
00073:         return level;
00074:     }
00075:     public void setLevel(int level) {
00076:         this.level = level;
00077:     }
00078: }
```