

```
00001: package hevs.fragil.patapon.mechanics;
00002:
00003: import com.badlogic.gdx.Gdx;
00004:
00005: import hevs.fragil.patapon.units.Company;
00006: import hevs.fragil.patapon.units.Section;
00007: import hevs.fragil.patapon.units.State;
00008: import hevs.fragil.patapon.units.Unit;
00009:
00010: /**
00011:  * This class manages the enemies movements. Identical to SequenceTimer class,
00012:  * with less options.
00013:  */
00014: public abstract class EnemiesTimer{
00015:     private static float deltaTime;
00016:     private static float progression;
00017:
00018:     public static void run(Company c) {
00019:         float dt = Gdx.graphics.getRawDeltaTime();
00020:         deltaTime = dt;
00021:         switchAction(c.getAction(), c);
00022:     }
00023:     private static void switchAction(State a, Company c){
00024:         // process moves
00025:         c.aiMove();
00026:         attack(c);
00027:     }
00028:     private static boolean attack(Company c){
00029:         progression += deltaTime;
00030:
00031:         // Enable automatic unit placement
00032:         c.freeUnits();
00033:
```

```
00034:         for (Section s : c.sections) {
00035:             for (Unit u : s.units) {
00036:                 if(!u.getUnitsInRange().isEmpty()){
00037:                     u.attackRoutine();
00038:                 }
00039:             }
00040:         }
00041:
00042:         //action ended
00043:         if(progression >= Param.ATTACK_TIME) {
00044:             for (Section s : c.sections) {
00045:                 for (Unit u : s.units) {
00046:                     u.resetGesture();
00047:                 }
00048:             }
00049:             progression = 0f;
00050:             return true;
00051:         }
00052:         return false;
00053:     }
00054: }
```