

```
1 package juego;
2
3 import java.awt.Image;
4
5
6
7
8 public class Selva {
9
10     private int x;
11     private int y;
12     private Image fondo;
13     private int ancho;
14     private int alto;
15
16
17     public Selva(int x) {
18         this.x = x;
19         this.alto = 600;
20         this.ancho = 2400;
21         this.fondo = Herramientas.cargarImagen("escenario.jpg");
22     }
23     //constructor selva
24
25     public static Selva[] iniciaSelva(Selva[] selva) {
26         int ancho = 0; // esta variable representa donde comienza la imagen
27         for (int i = 0; i < selva.length; i++) {
28             selva[i] = new Selva(ancho);
29             ancho += 2400;
30         }
31         return selva;
32     }
33
34     public static void dibujarFondo(Selva[] selva, Entorno entorno) {
35         //si la instancia x de selva en la posicion 1 es igual a 0,
36         //selva en la posicion 0 cambiara su instancia x a 2400
37         if (selva[1].getX() == 0) {
38             selva[0].setX(2400);
39         }
40         // si la otra condicion no se utilizo y selva en posicion 0 tiene como instancia x igual 0,
41         //selva en posicion 1 cambia su instancia x a 2400
42         } else if (selva[0].getX() == 0) {
43             selva[1].setX(2400);
44         }
45         // se muestran ambas imagenes a la vez
46         selva[1].dibujarFondo(entorno);
47         selva[1].avanzarFondo(1);
48         selva[0].dibujarFondo(entorno);
49         selva[0].avanzarFondo(1);
50     }
51
52     public void avanzarFondo(int valor) {
53         this.x -= valor;
54     }
55     //avanzarFondo
56
57     public void dibujarFondo(Entorno e) {
58         e.dibujarImagen(this.fondo, this.x+this.ancho/2, e.alto()/2, 0, 1);
59     }
60     //dibujarFondo
61
62     public int getX() {
63         return x;
64     }
65
66     public void setX(int x) {
67         this.x = x;
68     }
69
70     public int getAncho() {
71         return ancho;
72     }
73 }
```