

```
1 package juego;
2
3 import java.awt.Color;
4
5
6
7
8
9
10 public class Piedra {
11
12     private double x;
13     private double y;
14     private double diametro;
15     private Color color;
16     private Image imagen;
17     private double giro;
18
19     public Piedra(double x, double y) {
20         this.x = x;
21         this.y = y;
22         this.giro = 0;
23         this.diametro = 20;
24         this.color = Color.white;
25         this.imagen = Herramientas.cargarImagen("roca.png");
26     }
27
28
29     public void dibujarPiedra(Entorno e) {
30         e.dibujarCirculo(x, y, diametro, color);
31         e.dibujarImagen(imagen, x, y, giro, .15);
32         this.giro += .2;
33     }
34
35
36     public static void agregarPiedra(Piedra[] piedra, Mono m) {
37         for (int i = 0; i < piedra.length; i++) {
38             // si piedra es null se utilizar el lanzarPiedra de mono
39             if (piedra[i] == null) {
40                 piedra[i] = m.lanzarPiedra();
41                 return;
42             }
43         }
44     }
45
46
47     public boolean saleDePantalla(Entorno e) {
48         // si el eje x se paso del entorno es true
49         if (this.x > e.ancho()) {
50             return true;
51         } else {
52             return false;
53         }
54     }
55
56
57     public double getDiametro() {
58         return diametro;
59     }
60
61     public void avanzar() {
62         this.x += 5;
63     }
64
65     public double getX() {
66         return x;
67     }
68
69     public void setX(double x) {
70         this.x = x;
71     }
72
73     public double getY() {
74         return y;
75     }
76
77     public void setY(double y) {
78         this.y = y;
79     }
80
81 }
82
```