

Cambios

Hemos cambiado el metodo clear de DesktopGrafics:

```
@Override
public void clear(int color)
{
    AffineTransform oldTransform = graphics2D.getTransform();
    graphics2D.setTransform(new AffineTransform());

    graphics2D.setColor(new Color(color));
    graphics2D.fillRect(0, 0, jFrame.getWidth(),
jFrame.getHeight());

    graphics2D.setTransform(oldTransform);
}
```

En la torre de fuego hemos quitado el disparo, solo el renderizado del rayo, sigue haciendo daño en el área y muestra su círculo afectado:

```
if (shotTimer > 0f && currentTarget != null) {
    iGraphics.setColor(0xFF0000FF);
    iGraphics.drawLine(x, y, currentTarget.getX(), currentTarget.getY(), 2);
}

if (shotTimer > 0f && explosionX >= 0 && explosionY >= 0) {
if (shotTimer > 0f && explosionX >= 0 && explosionY >= 0 && currentTarget != null) {
    iGraphics.setColor(0x88FF0000); // rojo semitransparente
    iGraphics.drawCircle(explosionX, explosionY, areaRadius);
}
}
```

En la torre de hielo hemos quitado el disparo, tanto el daño como el renderizado de este:

// Render

```
        if (shotTimer > 0f && currentTarget != null) {
            iGraphics.setColor(0xFF0000FF);
            iGraphics.drawLine(x, y, currentTarget.getX(), currentTarget.getY(), 2);
        }
    }

    // UPDATE
    @Override
    public void update(float deltaTime, List<Enemy> enemies) {
        timeSinceLastShot += deltaTime;

        if (shotTimer > 0f) {
            shotTimer -= deltaTime;
            if (shotTimer < 0f) {
                shotTimer = 0f;
                currentTarget = null;
            }
        }
    }

    Enemy target = null;

    // Restaurar velocidad de enemigos que ya no están en rango
    @@ -103,14 +83,5 @@ public class TowerHielo extends Tower {
        if (target == null) target = e;
    }

    // Disparo al primer enemigo dentro del rango
    if (timeSinceLastShot >= cooldown && target != null) {
        target.makeDamage(damage, EnemyResist.Hielo);
        currentTarget = target;
        shotTimer = 0.2f;
        timeSinceLastShot = 0f;
        this.iAudio.playSound(this.ice, false);
    }
}
```

Hemos quitado de iEngine el setLogicSize ahora lo tiene únicamente iGraphics:

```
void setLogicSize(float x, float y);
```

Con esto hemos cambiado también su llamada al método:

```
desktopEngine.setLogicSize(600,400);  
desktopEngine.getGraphics().setLogicSize(600,400);
```

```
androidEngine.setLogicSize(600,400);  
androidEngine.getGraphics().setLogicSize(600,400);
```