

# 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);
```