

## Class Spring

java.lang.Object  
Spring

```
public class Spring
extends java.lang.Object
```

Klasa odpowiedzialna za "sprężyny" które można przyczepiać do punktów i obiektów

Since:  
2018-05-19

### Method Summary

All Methods	Instance Methods	Concrete Methods
Modifier and Type	Method	Description
boolean	<b>attachedToWall</b> ()	Metoda sprawdzająca czy sprężyna jest przyczepiona do punktu
<b>Vector2</b>	<b>getAttachment1</b> ()	Metoda zwracająca punkt do którego przyczepiona jest sprężyna,
<b>Vector2</b>	<b>getAttachment2</b> ()	Metoda zwracająca współrzędne wierzchołka drugiego obiektu do którego przyczepiona jest sprężyna
double	<b>getDamping</b> ()	Metoda zwracająca współczynnik wy tłumienia sprężyny
double	<b>getHooke</b> ()	Metoda zwracająca współczynnik sprężystości sprężyny
int	<b>getVertex1Index</b> ()	Metoda zwracająca numer wierzchołka pierwszego obiektu do którego przyczepiona jest sprężyna
int	<b>getVertex2Index</b> ()	Metoda zwracająca numer wierzchołka drugiego obiektu do którego przyczepiona jest sprężyna
boolean	<b>setBody1Attachment(RigidBody body, int vertex)</b>	Metoda przyczepiająca sprężynę do pierwszego wybranego obiektu
boolean	<b>setBody2Attachment(RigidBody body, int vertex)</b>	Metoda przyczepiająca sprężynę do drugiego wybranego obiektu
<b>Spring</b>	<b>setDamping</b> (double damping)	Metoda ustawiająca współczynnik sprężystości sprężyny
<b>Spring</b>	<b>setHooke</b> (double Hooke)	Metoda ustawiająca współczynnik sprężystości sprężyny
boolean	<b>setVertex1</b> (int vertex)	Metoda ustawiająca wierzchołek pierwszego obiektu do którego jest chcemy przyczepić sprężynę
boolean	<b>setVertex2</b> (int vertex)	Metoda ustawiająca wierzchołek drugiego obiektu do którego jest chcemy przyczepić sprężynę
<b>Spring</b>	<b>setWallAttachment(Vector2 position)</b>	Metoda przyczepiająca sprężynę do wybranego punktu

### Methods inherited from class java.lang.Object

clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait

### Method Detail

attachedToWall
<pre>public boolean attachedToWall()</pre> <p>Metoda sprawdzająca czy sprężyna jest przyczepiona do punktu</p> <p><b>Returns:</b> boolean - gdy tak to true</p>
setWallAttachment
<pre>public Spring setWallAttachment(Vector2 position)</pre> <p>Metoda przyczepiająca sprężynę do wybranego punktu</p> <p><b>Parameters:</b> position - punkt do którego przyczepiamy sprężynę</p> <p><b>Returns:</b> zwraca sprężynę którą właśnie przyczepiliśmy</p>
setBody1Attachment
<pre>public boolean setBody1Attachment(RigidBody body,                                   int vertex)</pre> <p>Metoda przyczepiająca sprężynę do pierwszego wybranego obiektu</p> <p><b>Parameters:</b> body - obiekt do którego chcemy przyczepić naszą sprężynę vertex - numer wierzchołka ciała body do którego chcemy przyczepić sprężynę</p> <p><b>Returns:</b> zwraca boolean w zależności od wyniku operacji, gdy się powiedzie to true, gdy nieprawidłowa wartość wierzchołka to false</p>
setBody2Attachment
<pre>public boolean setBody2Attachment(RigidBody body,                                   int vertex)</pre> <p>Metoda przyczepiająca sprężynę do drugiego wybranego obiektu</p> <p><b>Parameters:</b> body - obiekt do którego chcemy przyczepić naszą sprężynę vertex - numer wierzchołka ciała body do którego chcemy przyczepić sprężynę</p> <p><b>Returns:</b> zwraca boolean w zależności od wyniku operacji, gdy się powiedzie to true, gdy nieprawidłowa wartość wierzchołka to false</p>
getAttachment1
<pre>public Vector2 getAttachment1()</pre> <p>Metoda zwracająca punkt do którego przyczepiona jest sprężyna,</p> <p><b>Returns:</b> jeśli jest przyczepiona do punktu zwraca jego współrzędne, jeśli do ciała to zwraca aktualne współrzędne wierzchołka pierwszego obiektu do którego jest przyczepiona</p>
getAttachment2
<pre>public Vector2 getAttachment2()</pre> <p>Metoda zwracająca współrzędne wierzchołka drugiego obiektu do którego przyczepiona jest sprężyna</p> <p><b>Returns:</b> zwraca aktualne współrzędne wierzchołka obiektu do którego jest przyczepiona</p>
getHooke
<pre>public double getHooke()</pre> <p>Metoda zwracająca współczynnik sprężystości sprężyny</p> <p><b>Returns:</b> double</p>
setHooke
<pre>public Spring setHooke(double Hooke)</pre> <p>Metoda ustawiająca współczynnik sprężystości sprężyny</p> <p><b>Parameters:</b> Hooke - współczynnik sprężystości, gdy jest mniejszy od 0 jest ustawiany na 0.1</p> <p><b>Returns:</b> zwraca referencję do sprężyny</p>
getDamping
<pre>public double getDamping()</pre> <p>Metoda zwracająca współczynnik wy tłumienia sprężyny</p> <p><b>Returns:</b> double</p>
setDamping
<pre>public Spring setDamping(double damping)</pre> <p>Metoda ustawiająca współczynnik sprężystości sprężyny</p> <p><b>Parameters:</b> damping - współczynnik sprężystości, gdy jest mniejszy lub równy 0 jest ustawiany na 0</p> <p><b>Returns:</b> zwraca referencję do sprężyny</p>
setVertex1
<pre>public boolean setVertex1(int vertex)</pre> <p>Metoda ustawiająca wierzchołek pierwszego obiektu do którego jest chcemy przyczepić sprężynę</p> <p><b>Parameters:</b> vertex - numer wierzchołka z zakresu &lt;1;4&gt;</p> <p><b>Returns:</b> gdy uda się przyczepić sprężynę do wierzchołka zwraca true</p>
setVertex2
<pre>public boolean setVertex2(int vertex)</pre> <p>Metoda ustawiająca wierzchołek drugiego obiektu do którego jest chcemy przyczepić sprężynę</p> <p><b>Parameters:</b> vertex - numer wierzchołka z zakresu &lt;1;4&gt;</p> <p><b>Returns:</b> gdy uda się przyczepić sprężynę do wierzchołka zwraca true</p>
getVertex1Index
<pre>public int getVertex1Index()</pre> <p>Metoda zwracająca numer wierzchołka pierwszego obiektu do którego przyczepiona jest sprężyna</p> <p><b>Returns:</b> gdy sprężyna jest przyczepiona do punktu wtedy zwraca 0, w innym przypadku nr wierzchołka</p>
getVertex2Index
<pre>public int getVertex2Index()</pre> <p>Metoda zwracająca numer wierzchołka drugiego obiektu do którego przyczepiona jest sprężyna</p> <p><b>Returns:</b> gdy sprężyna jest przyczepiona do punktu wtedy zwraca 0, w innym przypadku nr wierzchołka</p>