package test3;

// Подключения необходимых библиотек

import javax.swing.\*;

import java.awt.\*;

import java.awt.event.\*;

// Класс для подарка, падающего сверху

class podar {

public Image img; // Изображение подарка

public int x,y; // Положение подарка на игровом поле, в пикселях, x - отступ слева, y - отступ сверху

public Boolean act; // Переменная логического типа, показывающая активность подарка, есть он игровом поле или нет

Timer timerUpdate; // Таймер, отвечающий за движение подарка вниз

int napr;//направление

public void perem() {

if (napr == 0) {

x++;

}

else if (napr == 1) {

x++;

y++;

}

else if (napr == 2) {

y++;

}

else if (napr == 3) {

y++;

x--;

}

else if (napr == 4) {

x--;

}

else if (napr == 5) {

x--;

y--;

}

else if (napr == 6) {

y--;

}

else if (napr == 7) {

y--;

x++;

}

if (x <= 0) {

napr = (int)(Math.random() \* 3);

if (napr == 2) {

napr = 7;

}

}

if (x >= 800 - img.getWidth(null)) {

napr = (int)(Math.random() \* 3) + 3;

}

if (y <= 0) {

napr = (int)(Math.random() \* 3) + 1;

}

}

// Конструктор класса

public podar(Image img)

{

// Создание и настройка таймера, отвечающего за движение подарка вниз

timerUpdate = new Timer(15,new ActionListener() {

public void actionPerformed(ActionEvent e) {

vniz(); // Метод, осуществляющий движение подарка вниз

}

});

this.img = img; // Передача изображения из круглых скобок Конструктора класса в переменную класса

act=false; // Изначально делаем подарок неактивным, отсутствующим на игровом поле

}

// Метод, выполняющий активизацию подарка на игровом поле, вывод его сверху игрового поля

public void start()

{

//timerUpdate.setDelay(300); // Установка временной задержки для таймера

timerUpdate.start(); // Запуск таймера

y = 200; // Отступ сверху в пикселях

x = 400; // Отступ слева в пикселях, получаем случайным образом от 0 до 700

napr = (int)(Math.random() \* 8);

act = true; //

}

// Метод, осуществляющий движение подарка вниз

public void vniz()

{

if (act==true) // Если подарок активен на игровом поле

{

perem();

}

img.getHeight(null);

}

// Метод, выполянющий отрисовку подарка на игровом поле, если он активен

public void draw(Graphics gr)

{

if (act==true)

{

gr.drawImage(img,x,y,null); // Рисование изображения

}

}

}