

Class Player

java.lang.Object[🔗]
ObjetoColidivel
Player

```
public class Player
extends ObjetoColidivel
```

Classe para o jogador (Duque Batata)

Version:

1.0

Author:

Arthur dos Santos Rezende

Nested Class Summary

Nested classes/interfaces inherited from class *ObjetoColidivel*

ObjetoColidivel.CollisionLayer

Field Summary

Fields

Modifier and Type	Field	Description
private int	hp	Ponto de vida do jogador (o máximo é 5)
private boolean	inPain	Indica se o jogador está no estado temporário de invunerbilidade
private static final long	PAIN_DURATION	Duração da invunerabilidade (2 segundos)
private long	painTimer	Timer de duração da invunerabilidade
private static final int	PLAYER_SPEED	Velocidade de movimento do jogador
private static int	tamanho	Tamanho do jogador
private Direction	ultimaDirecao	Última direção do jogador

Fields inherited from class *ObjetoColidivel*

altura, cor, curImage, largura, layer, x, y

Constructor Summary

Constructors

Constructor	Description
<code>Player(int x, int y)</code>	Construtor da classe Player

Method Summary

All Methods	Instance Methods	Concrete Methods
Modifier and Type	Method	Description
int	<code>getHp()</code>	
<code>Direction</code>	<code>getUltimaDirecao()</code>	
int	<code>getVelocidade()</code>	
boolean	<code>isInvulnerable()</code>	
void	<code>setUltimaDirecao(Direction direcao)</code>	Atualiza a direção do jogador
void	<code>takeDamage(int damage)</code>	Atualiza o dano causado ao jogador e ativa o estado de invunerabilidade
void	<code>updateInvulnerability()</code>	Atualiza a invunerabilidade do jogador, caso o tempo tiver acabado.

Methods inherited from class `ObjetoColidivel`

`colideCom`, `foraDaTela`, `getAltura`, `getCor`, `getImage`, `getLargura`, `getLayer`, `getX`, `getY`, `setImage`, `setX`, `setY`, `shouldCollideWith`

Methods inherited from class `java.lang.Object`

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

Field Details

ultimaDirecao

`private Direction ultimaDirecao`

Última direção do jogador

tamanho

`private static int tamanho`

Tamanho do jogador

hp

`private int hp`

Ponto de vida do jogador (o máximo é 5)

inPain

```
private boolean inPain
```

Indica se o jogador está no estado temporário de invulnerabilidade

painTimer

```
private long painTimer
```

Timer de duração da invulnerabilidade

PAIN_DURATION

```
private static final long PAIN_DURATION
```

Duração da invulnerabilidade (2 segundos)

See Also:

[Constant Field Values](#)

PLAYER_SPEED

```
private static final int PLAYER_SPEED
```

Velocidade de movimento do jogador

See Also:

[Constant Field Values](#)

Constructor Details

Player

```
public Player(int x,  
              int y)
```

Construtor da classe Player

Parameters:

x - Posição x

y - Posição y

Method Details

takeDamage

```
public void takeDamage(int damage)
```

Atualiza o dano causado ao jogador e ativa o estado de invulnerabilidade

Parameters:

damage - o dano causado ao jogador

updateInvulnerability

```
public void updateInvulnerability()
```

Atualiza a invulnerabilidade do jogador, caso o tempo tiver acabado.

setUltimaDirecao

```
public void setUltimaDirecao(Direction direcao)
```

Atualiza a direção do jogador

Parameters:

direcao - A nova direção

isInvulnerable

```
public boolean isInvulnerable()
```

Returns:

se o jogador está invunerável

getHp

```
public int getHp()
```

Returns:

Pontos de vida

getUltimaDirecao

```
public Direction getUltimaDirecao()
```

Returns:

Última direção

getVelocidade

```
public int getVelocidade()
```

Returns:

Velocidade