

# Class TelaJogo.QueijoBoxer

java.lang.Object<sup>Ⓔ</sup>  
ObjetoColidivel  
TelaJogo.Inimigo  
TelaJogo.QueijoBoxer

Enclosing class:

TelaJogo

```
private class TelaJogo.QueijoBoxer
extends TelaJogo.Inimigo
```

Classe para o Queijo Boxer, um inimigo com um braço extensível que usa para socar o jogador.

Version:

1.0

Author:

Arthur dos Santos Rezende

## Nested Class Summary

### Nested classes/interfaces inherited from class TelaJogo.Inimigo

TelaJogo.Inimigo.CampoDeVisao

### Nested classes/interfaces inherited from class ObjetoColidivel

ObjetoColidivel.CollisionLayer

## Field Summary

Fields		
Modifier and Type	Field	Description
private int	alcanceDeVisao	O alcance do campo de visão/braço do queijo boxer
private Alert	alerta	A partícula de alerta que aparece caso o queijo boxer perceba o jogador
private Projetil	braco	O braço extensível do queijo boxer
private TelaJogo.Inimigo.CampoDeVisao	campoDeVisao	O campo de visão do queijo boxer
private boolean	hasAttacked	Indicam se o queijo boxer já atacou/ está em alerta
private boolean	triggered	Indicam se o queijo boxer já atacou/ está em alerta

private long	triggerTimer	Tempo de alerta
Fields inherited from class TelaJogo.Inimigo		
hp, isAlive, isFlying, tamanho, ultimaDirecao, velocidade		
Fields inherited from class ObjetoColidivel		
altura, cor, curImage, largura, layer, x, y		

Constructor Summary

Constructors

Constructor	Description
QueijoBoxer(int x, int y, Direction dir, int sightRange)	Construtor da classe Queijo Boxer

Method Summary

All Methods	Instance Methods	Concrete Methods
Modifier and Type	Method	Description
void	atacar()	Faz com que o queijo boxer ataque o jogador caso ele colida com seu campo de visão.
boolean	takeDamage(int damage)	Atualiza o dano causado ao queijo boxer, e remove o braço e alerta caso seja derrotado

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

hasAttacked

private boolean hasAttacked

Indicam se o queijo boxer já atacou/ está em alerta

triggered

private boolean triggered

Indicam se o queijo boxer já atacou/ está em alerta

## triggerTimer

```
private long triggerTimer
```

Tempo de alerta

## alerta

```
private Alert alerta
```

A partícula de alerta que aparece caso o queijo boxer perceba o jogador

## campoDeVisao

```
private TelaJogo.Inimigo.CampoDeVisao campoDeVisao
```

O campo de visão do queijo boxer

## alcanceDeVisao

```
private int alcanceDeVisao
```

O alcance do campo de visão/braço do queijo boxer

## braco

```
private Projatil braco
```

O braço extensível do queijo boxer

## Constructor Details

### QueijoBoxer

```
public QueijoBoxer(int x,  
                   int y,  
                   Direction dir,  
                   int sightRange)
```

Construtor da classe Queijo Boxer

#### Parameters:

x - Posição x

y - Posição y

dir - Direção

sightRange - Alcance

## Method Details

### takeDamage

```
public boolean takeDamage(int damage)
```

Atualiza o dano causado ao queijo boxer, e remove o braço e alerta caso seja derrotado

#### Overrides:

`takeDamage` in class `TelaJogo.Inimigo`

#### Parameters:

damage - O dano causado

#### Returns:

O retorno é sempre true nesse caso

### atacar

```
public void atacar()
```

Faz com que o queijo boxer ataque o jogador caso ele colida com seu campo de visão. Também gerencia o braço

#### Specified by:

`atacar` in class `TelaJogo.Inimigo`