

Class TelaJogo.Prato

java.lang.Object[↗]
ObjetoColidivel
TelaJogo.Inimigo
TelaJogo.Prato

Enclosing class:

TelaJogo

```
private class TelaJogo.Prato
extends TelaJogo.Inimigo
```

Classe para o Prato, um inimigo que atira facas em uma determinada direção

Version:

1.0

Author:

Arthur dos Santos Rezende

Nested Class Summary

Nested Classes		
Modifier and Type	Class	Description
class	TelaJogo.Prato.KnifeFactory	Classe para a construção dos projéteis do prato (facas)
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 ArrayList [↗] <Projetil>	facas	Uma lista para gerenciar os projéteis do prato (as facas)
private long	ultimoTiro	Guarda a última vez que o prato atirou
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
Prato (int x, int y, Direction dir)	Construtor da classe Prato

Method Summary

All Methods

Instance Methods

Concrete Methods

Modifier and Type	Method	Description
void	atacar ()	Faz com que o prato atire suas facas na direção especificada e gerencia as facas

Methods inherited from class **TelaJogo.Inimigo**

takeDamage

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

facas

private **ArrayList**<Projetil> facas

Uma lista para gerenciar os projéteis do prato (as facas)

ultimoTiro

private long ultimoTiro

Guarda a última vez que o prato atirou

Constructor Details

Prato

```
public Prato(int x,  
            int y,  
            Direction dir)
```

Construtor da classe Prato

Parameters:

x - Posição x

y - Posição y

dir - Direção

Method Details

atacar

```
public void atacar()
```

Faz com que o prato atire suas facas na direção especificada e gerencia as facas

Specified by:

`atacar` in class `TelaJogo.Inimigo`