

Class TelaJogo.Chocochato

java.lang.Object[Ⓔ]
ObjetoColidivel
TelaJogo.Inimigo
TelaJogo.Chocochato

Enclosing class:

TelaJogo

```
private class TelaJogo.Chocochato
extends TelaJogo.Inimigo
```

Classe para o Chocochato, um inimigo resistente que não ataca o jogador, mas protege outros inimigos atrás dele

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 long	dmgTimer	Duração de sua "animação" de dano

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
Chocochato (int x, int y)	Construtor da classe Chocochato

Method Summary

All Methods	Instance Methods	Concrete Methods
Modifier and Type	Method	Description
void	atacar ()	Impede o jogador de passar por ele e gerencia a "animação" de dano
boolean	takeDamage (int damage)	Atualiza o dano causado ao chocochato.

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

dmgTimer
<pre>private long dmgTimer</pre>
Duração de sua "animação" de dano

Constructor Details

Chocochato
<pre>public Chocochato(int x, int y)</pre>
Construtor da classe Chocochato
Parameters:
x - Posição x
y - Posição y

Method Details

takeDamage

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

Atualiza o dano causado ao chocochato.

Overrides:

`takeDamage` in class `TelaJogo.Inimigo`

Parameters:

damage - O dano causado

Returns:

O retorno é sempre true nesse caso

atacar

```
public void atacar()
```

Impede o jogador de passar por ele e gerencia a "animação" de dano

Specified by:

`atacar` in class `TelaJogo.Inimigo`