

# Class TelaJogo.SlimeBot



Enclosing class:

TelaJogo

```
private class TelaJogo.SlimeBot
extends TelaJogo.Inimigo
```

Classe para o Slimebot, um inimigo que cria um raio laser em uma determinada direção

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	<b>alcanceDeLaser</b>	O alcance do laser do slimebot
private boolean	<b>isAttacking</b>	Indica se o slimebot está atacando
private <b>Projetil</b>	<b>laser</b>	O laser do slimebot
private long	<b>timer</b>	Timer que gerencia a duração de seu laser

### 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
<code>SlimeBot(int x, int y, <b>Direction</b> dir, int laserRange)</code>	Construtor da classe Slimebot

# Method Summary

All Methods	Instance Methods	Concrete Methods
Modifier and Type	Method	Description
void	<code><b>atacar</b>()</code>	Faz com que o slimebot crie um laser a cada 1,5 segundo.
boolean	<code><b>takeDamage</b>(int damage)</code>	Atualiza o dano causado ao slimebot, e remove o laser caso seja derrotado

Methods inherited from class <b>ObjetoColidivel</b>
<code>colideCom, foraDaTela, getAltura, getCor, getImage, getLargura, getLayer, getX, getY, setImage, setX, setY, shouldCollideWith</code>
Methods inherited from class <b>java.lang.Object</b> <sup>↗</sup>
<code>clone<sup>↗</sup>, equals<sup>↗</sup>, finalize<sup>↗</sup>, getClass<sup>↗</sup>, hashCode<sup>↗</sup>, notify<sup>↗</sup>, notifyAll<sup>↗</sup>, toString<sup>↗</sup>, wait<sup>↗</sup>, wait<sup>↗</sup>, wait<sup>↗</sup></code>

# Field Details

isAttacking
<pre>private boolean isAttacking</pre> <p>Indica se o slimebot está atacando</p>
timer
<pre>private long timer</pre> <p>Timer que gerencia a duração de seu laser</p>
alcanceDeLaser
<pre>private int alcanceDeLaser</pre> <p>O alcance do laser do slimebot</p>
laser

```
private Projetil laser
```

O laser do slimebot

## Constructor Details

### SlimeBot

```
public SlimeBot(int x,  
                int y,  
                Direction dir,  
                int laserRange)
```

Construtor da classe Slimebot

**Parameters:**

x - Posição x

y - Posição y

dir - Direção

laserRange - Alcance do laser

## Method Details

### takeDamage

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

Atualiza o dano causado ao slimebot, e remove o laser 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 slimebot crie um laser a cada 1,5 segundo. O laser em si dura 1s e também é gerenciado nesse método

**Specified by:**

`atacar` in class `TelaJogo.Inimigo`