

# Class TelaBoss.SirPlatoh

java.lang.Object<sup>Ⓔ</sup>  
ObjetoColidivel  
TelaBoss.Boss  
TelaBoss.SirPlatoh

Enclosing class:

TelaBoss

```
private class TelaBoss.SirPlatoh
extends TelaBoss.Boss
```

Classe para o Sir. Platoh, o boss do segundo mundo

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 Projetil	faca	A faca do Platoh
private Projetil	garfo	O garfo do Platoh
private int	lastAttack	Guarda o último ataque usado. 0 é garfo e 1 é faca

### Fields inherited from class TelaBoss.Boss

alerta, caminho, hp, isAlive, isAttacking, maxHp, nome, tamanho, timer, triggered

### Fields inherited from class ObjetoColidivel

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

## Constructor Summary

### Constructors

Constructor	Description
<code>SirPlatoh()</code>	Construtor da Classe SirPlatoh

Method Summary

All Methods	Instance Methods	Concrete Methods
Modifier and Type	Method	Description
void	<code>atacar()</code>	Gerencia o comportamento do Sir.

Methods inherited from class `TelaBoss.Boss`

`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

garfo

`private Projetil garfo`

O garfo do Platoh

faca

`private Projetil faca`

A faca do Platoh

lastAttack

`private int lastAttack`

Guarda o último ataque usado. 0 é garfo e 1 é faca

Constructor Details

SirPlatoh

```
public SirPlatoh()
```

Construtor da Classe SirPlatoh

## Method Details

### atacar

```
public void atacar()
```

Gerencia o comportamento do Sir. Platoh

Durante a luta, Platoh ira alternar entre ataques de garfo e faca. O garfo vai e volta em linha reta na parte esquerda da dungeon, e a faca age como um bumerangue, cobrindo primeiramente a parte direita da dungeon, depois a esquerda

**Specified by:**

`atacar` in class `TelaBoss.Boss`