

# Serialized Form

## Package <Unnamed>

Class Start

class Start extends JFrame implements Serializable

Serialized Fields

musica

MediaPlayer musica

Music player usado para todas as telas do jogo

Class TelaBase

class TelaBase extends JPanel implements Serializable

Serialized Fields

efeito

MediaPlayer efeito

Reprodutor de efeitos sonoros

estado

TelaBase.EstadoJogo estado

Estado atual do jogo (inicialmente PARADO)

musica

MediaPlayer musica

Reprodutor de música de fundo

save

int save

Slot de save atual (determina qual mundo será carregado)

timer

Timer timer

Timer principal para atualização do jogo

## Class TelaBoss

```
class TelaBoss extends TelaBase implements Serializable↗
```

### Serialized Fields

#### alertas

```
ArrayList↗<Alert> alertas
```

Uma lista contendo todas as partículas de alerta presentes na tela

#### alertImage

```
Image↗ alertImage
```

Imagens únicas

#### algodaoImg

```
Image↗ algodaoImg
```

Imagens únicas

#### backgroundImgs

```
Image↗[] backgroundImgs
```

Arrays de imagens

#### batata

```
Player batata
```

O personagem jogável do jogo (Duque Batata, ou o caça X-Salada na luta final)

#### batataImgs

```
Image↗[] batataImgs
```

Arrays de imagens

#### bossManager

```
TelaBoss.BossManager bossManager
```

Variável usada para gerenciar o boss atual

#### bossNum

```
int bossNum
```

Número identificador do boss atual (0 a 6)

## **bracolmg**

`Image` [↗](#) bracoImg

Imagens únicas

## **cappuccinolmgs**

`Image` [↗](#)[ ] cappuccinoImgs

Arrays de imagens

## **cenouralmgs**

`Image` [↗](#)[ ] cenouraImgs

Arrays de imagens

## **cenouras**

`ArrayList` [↗](#)<Projetoil> cenouras

Uma lista para gerenciar os projéteis do jogador (as cenouras)

## **cerberoNimbuslmgs**

`Image` [↗](#)[ ] cerberoNimbusImgs

Arrays de imagens

## **curBoss**

`TelaBoss.Boss` curBoss

O boss atual

## **facalmgs**

`Image` [↗](#)[ ] facaImgs

Arrays de imagens

## **fiolmgs**

`Image` [↗](#)[ ] fioImgs

Arrays de imagens

## **gameKeyAdapter**

`TelaBoss.GameKeyAdapter` gameKeyAdapter

O leitor te teclas responsável por controlar o jogador

## garfoImg

[Image](#)  garfoImg

Imagens únicas

## gigaSlimeImgs

[Image](#)  gigaSlimeImgs

Arrays de imagens

## iconPause

[ImageIcon](#)  iconPause


Imagem do ícone de pausa

## lancaChamasImg

[Image](#)  lancaChamasImg

Imagens únicas

## larryImgs

[Image](#)  larryImgs

Arrays de imagens

## layout

`TelaBoss.BossManager.BossLayout` layout

O layout da dungeon do boss atual

## luvaImg

[Image](#)  luvaImg

Imagens únicas

## mofadaBombadaImgs

[Image](#)  mofadaBombadaImgs

Arrays de imagens

## mofolmg

[Image](#)  mofoImg

Imagens únicas

## naveMareanhalmg

[Image](#)  naveMareanhaImg


Imagens únicas

## **objetosColidiveis**

[ArrayList](#)  <ObjetoColidivel> objetosColidiveis

Uma lista contendo todos os objetos colidíveis presentes na tela

## **paredelmg**

[Image](#)  paredeImg


Imagens únicas

## **paredes**

[ArrayList](#)  <Parede> paredes

Uma lista contendo todas as paredes presentes na tela

## **pauseButton**

[JButton](#)  pauseButton

Botão para pausar o jogo

## **pofImage**

[Image](#)  pofImage

Imagens únicas

## **pofs**

[ArrayList](#)  <Pof> pofs

Uma lista contendo todas as partículas de pof! presentes na tela

## **porta**

[Porta](#) porta


A porta onde o jogador deve entrar para passar para o próximo mundo (ou entrar na sala secreta, no caso do boss secreto)

## **portalMgs**

[Image](#)  [ ] portaImgs

Arrays de imagens

## **sirPlatoHmgs**

[Image](#)  [ ] sirPlatoHmgs

Arrays de imagens

### teiaImg

`Image` [teiaImg](#)

Imagens únicas

### vladmirCenoura

`ImageIcon` [vladmirCenoura](#)

Imagem do ícone de pausa

## Class TelaGameOver

```
class TelaGameOver extends TelaBase implements Serializable
```

### Serialized Fields

#### continueButton

`JButton` [continueButton](#)

Botão para voltar para o jogo

#### fritolmg

`Image` [fritoImg](#)

Imagem de Game Over

#### returnButton

`JButton` [returnButton](#)

Botão para voltar para a tela inicial

#### showTip

`int` `showTip`

Valor gerado aleatoriamente ao carregar a tela. Caso seja 0, a dica de como entrar na sala secreta será carregada

## Class TelaInicio

```
class TelaInicio extends TelaBase implements Serializable
```

### Serialized Fields

#### backgroundlmg

`Image` [↗](#) `backgroundImg`

Imagens

### **instrucoesButton**

`JButton` [↗](#) `instrucoesButton`

Botão para exibir as instruções do jogo

### **logoImg**

`Image` [↗](#) `logoImg`

Imagens

### **SECRET\_CODE**

`String` [↗](#) `SECRET_CODE`

Código secreto necessário para acessar a sala secreta

### **secreteTextField**

`JTextField` [↗](#) `secreteTextField`

Campo de texto onde o jogador poderá digitar o código secreto

### **startButton**

`JButton` [↗](#) `startButton`

Botão para iniciar o jogo

### **wasCappuccinoDefeated**

boolean `wasCappuccinoDefeated`

Indica se o jogador derrotou o boss secreto

## **Class TelaJogo**

```
class TelaJogo extends TelaBase implements Serializable
```

[↗](#)

### **Serialized Fields**

#### **alertas**

`ArrayList` [↗](#) `<Alert>` `alertas`


Uma lista contendo todas as partículas de alerta presentes na tela

#### **alertImage**

`Image`  `alertImage`

Imagens únicas

## **algodaoImg**

`Image`  `algodaoImg`


Imagens únicas

## **algodogDoceImgs**

`Image`  `[]` `algodogDoceImgs`

Arrays de imagens

## **alhoImgs**

`Image`  `[]` `alhoImgs`

Arrays de imagens

## **armandibulaImgs**

`Image`  `[]` `armandibulaImgs`

Arrays de imagens

## **backgroundImgs**

`Image`  `[]` `backgroundImgs`


Arrays de imagens

## **batata**

`Player` `batata`


O personagem jogável do jogo (Duque Batata)

## **batataImgs**

`Image`  `[]` `batataImgs`

Arrays de imagens

## **bracoImgs**

`Image`  `[]` `bracoImgs`

Arrays de imagens

## **cenouraImgs**

`Image`  `[]` `cenouraImgs`



Arrays de imagens

## **cenouras**

`ArrayList<Projetil> cenouras`

Uma lista para gerenciar os projéteis do jogador (as cenouras)

## **chocochatoImgs**

`Image[] chocochatoImgs`

Arrays de imagens

## **dungeonManager**

`TelaJogo.DungeonManager` `dungeonManager`

Variável usada para gerenciar a dungeon atual

## **enemyCount**

`int enemyCount`

Guarda a quantidade de inimigos na tela

## **facalImgs**

`Image[] facaImgs`

Arrays de imagens

## **flymeImgs**

`Image[] flymeImgs`

Arrays de imagens

## **gameKeyAdapter**

`TelaJogo.GameKeyAdapter` `gameKeyAdapter`

O leitor te teclas responsável por controlar o jogador

## **gigaBotImgs**

`Image[] gigaBotImgs`

Arrays de imagens

## **gLaserImgs**

`Image[] gLaserImgs`

Arrays de imagens

## iconPause

[ImageIcon](#) `iconPause`

Imagem do ícone de pausa

## inimigos

[ArrayList](#)`<TelaJogo.Inimigo> inimigos`

Uma lista contendo todos os inimigos presentes na tela

## laserImgs

[Image](#)`[] laserImgs`

Arrays de imagens

## layout

`TelaJogo.DungeonManager.DungeonLayout layout`

O layout da dungeon atual

## luvaImgs

[Image](#)`[] luvaImgs`

Arrays de imagens

## malandranhaImgs

[Image](#)`[] malandranhaImgs`

Arrays de imagens

## morcerangoImgs

[Image](#)`[] morcerangoImgs`

Arrays de imagens

## objetosColidiveis

[ArrayList](#)`<ObjetoColidivel> objetosColidiveis`

Uma lista contendo todos os objetos colidíveis presentes na tela

## paredelmg

[Image](#) `paredeImg`

Imagens únicas

## paredes

`ArrayList<Parede> paredes`

Uma lista contendo todas as paredes presentes na tela

## **pauseButton**

`ImageButton` pauseButton

Botão para pausar o jogo

## **pofImage**

`Image` pofImage

Imagens únicas

## **pofs**

`ArrayList<Pof> pofs`

Uma lista contendo todas as partículas de pof! presentes na tela

## **porta**

`Porta` porta

A porta onde o jogador deve entrar para passar para a próxima dungeon

## **portalImgs**

`Image[]` portalImgs

Arrays de imagens

## **pratoImgs**

`Image[]` pratoImgs

Arrays de imagens

## **queijoBoxerImgs**

`Image[]` queijoBoxerImgs

Arrays de imagens

## **slimeBotImgs**

`Image[]` slimeBotImgs

Arrays de imagens

## **slimeImgs**

`Image[]` slimeImgs

Arrays de imagens

## Class TelaSecreta

```
class TelaSecreta extends TelaBase implements Serializable↗
```

### Serialized Fields

#### backgroundImg

[Image](#)<sup>↗</sup> backgroundImg

Imagem de fundo

#### returnButton

[JButton](#)<sup>↗</sup> returnButton

Botão para voltar para a tela inicial

#### worldButtons

[JButton](#)<sup>↗</sup>[] worldButtons

Botões para acessar cada um dos cinco mundos

## Class TelaVitoria

```
class TelaVitoria extends TelaBase implements Serializable↗
```

### Serialized Fields

#### backgroundImage

[Image](#)<sup>↗</sup> backgroundImage

Imagem de fundo

#### returnButton

[JButton](#)<sup>↗</sup> returnButton

Botão para voltar para a tela inicial