

Class TelaBoss.Larry

java.lang.Object[↗]
ObjetoColidivel
TelaBoss.Boss
TelaBoss.Larry

Enclosing class:

TelaBoss

```
private class TelaBoss.Larry
extends TelaBoss.Boss
```

Classe para Larry, o Muquiaranha, boss do quinto 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 ArrayList [↗] <Projetil>	fios	Uma lista para guardar os fios do Larry
private boolean	inDespair	Indica se o Larry soltou o segundo set de fios
private Alert[]	stringAlerts	Partículas de alerta que aparecem quando o Larry solta os seus fios
private ArrayList [↗] <Projetil>	teias	Uma lista para guardar as teias do Larry
private long	ultimoTiro	Guarda a última vez que o Larry atirou

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>Larry()</code>	Construtor da classe Larry

Method Summary

All Methods		Instance Methods	Concrete Methods
Modifier and Type	Method	Description	
void	<code>atacar()</code>	Gerencia o comportamento do Larry	
void	<code>playDefeatAnimation()</code>	Mostra a "animação" de derrota do Larry	
boolean	<code>takeDamage(int damage)</code>	Atualiza o dano causado ao Larry	

Methods inherited from class ObjetoColidivel
<code>colideCom</code> , <code>foraDaTela</code> , <code>getAltura</code> , <code>getCor</code> , <code>getImage</code> , <code>getLargura</code> , <code>getLayer</code> , <code>getX</code> , <code>getY</code> , <code>setImage</code> , <code>setX</code> , <code>setY</code> , <code>shouldCollideWith</code>

Methods inherited from class java.lang.Object
<code>clone</code> , <code>equals</code> , <code>finalize</code> , <code>getClass</code> , <code>hashCode</code> , <code>notify</code> , <code>notifyAll</code> , <code>toString</code> , <code>wait</code> , <code>wait</code> , <code>wait</code>

Field Details

teias
<pre>private ArrayList<Projetoil> teias</pre>
Uma lista para guardar as teias do Larry

fios
<pre>private ArrayList<Projetoil> fios</pre>
Uma lista para guardar os fios do Larry

ultimoTiro
<pre>private long ultimoTiro</pre>
Guarda a última vez que o Larry atirou

inDespair

```
private boolean inDespair
```

Indica se o Larry soltou o segundo set de fios

stringAlerts

```
private Alert[] stringAlerts
```

Partículas de alerta que aparecem quando o Larry solta os seus fios

Constructor Details

Larry

```
public Larry()
```

Construtor da classe Larry

Method Details

takeDamage

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

Atualiza o dano causado ao Larry

Overrides:

`takeDamage` in class `TelaBoss.Boss`

Parameters:

damage - O dano causado

Returns:

O retorno é sempre true nesse caso

playDefeatAnimation

```
public void playDefeatAnimation()
```

Mostra a "animação" de derrota do Larry

atacar

```
public void atacar()
```

Gerencia o comportamento do Larry

Durante a luta, Larry irá atirar teias na direção do jogador de forma semi-aleatória. Ao perder 50% e 95% do seu hp, Larry irá soltar fios nos cantos da dungeon, limitando onde o jogador pode desviar das teias.

Specified by:

