# Class TelaBoss

java.lang.Object java.awt.Component java.awt.Component java.awt.Container javax.swing.JComponent javax.swing.JPanel javax.swing.

### All Implemented Interfaces:

ActionListener<sup>™</sup>, ImageObserver<sup>™</sup>, MenuContainer<sup>™</sup>, Serializable<sup>™</sup>, EventListener<sup>™</sup>, Accessible<sup>™</sup>

public class TelaBoss
extends TelaBase

Classe da Tela de lutas contra boss do jogo

Version:

1.0

Author:

Arthur dos Santos Rezende

See Also:

Serialized Form

# **Nested Class Summary**

### **Nested Classes**

Modifier and Type	Class	Description
private class	TelaBoss.Boss	Classe para os bosses do jogo
class	TelaBoss.BossManager	Classe de gerenciamento das dungeons de boss
private class	TelaBoss.Cappuccino	Classe para o Cappuccino Assassino, o boss secreto
private class	TelaBoss.CerberoNimbus	Classe para o Cérbero Nimbus, o boss do quarto mundo
class	TelaBoss.GameKeyAdapter	Classe para o leitor te teclas responsável por controlar o jogador
private class	TelaBoss.GigaSlime	Classe para o Giga Slime, o boss do primeiro mundo
private class	TelaBoss.Larry	Classe para Larry, o Muquiaranha, boss do quinto mundo
private class	TelaBoss.MofadaBombada	Classe para a Mofada Bombada, a boss do terceiro mundo
private class	TelaBoss.NaveMaeranha	Classe para a Nave Mãeranha, boss final do jogo
private class	TelaBoss.SirPlatoh	Classe para o Sir.

# Nested classes/interfaces inherited from class TelaBase

TelaBase.EstadoJogo

# Nested classes/interfaces inherited from class javax.swing.JPanel

JPanel.AccessibleJPanel<sup>™</sup>

# Nested classes/interfaces inherited from class javax.swing.JComponent<sup>™</sup>

JComponent.AccessibleJComponent <sup>™</sup>

# Nested classes/interfaces inherited from class java.awt.Container<sup>™</sup>

Container.AccessibleAWTContainer™

# Nested classes/interfaces inherited from class java.awt.Component<sup>™</sup>

Component.AccessibleAWTComponent<sup>™</sup>, Component.BaselineResizeBehavior<sup>™</sup>, Component.BltBufferStrategy<sup>™</sup>, Component.FlipBufferStrategy<sup>™</sup>

# Field Summary

### Fields

Modifier and Type	Field	Description
private <b>ArrayList</b> <sup>™</sup> < <b>Alert</b> >	alertas	Uma lista contendo todas as partículas de alerta presentes na tela
private <b>Image</b> <sup>™</sup>	alertImage	Imagens únicas
private <b>Image</b> <sup>™</sup>	algodaoImg	Imagens únicas
private <b>Image</b> <sup>™</sup> []	backgroundImgs	Arrays de imagens
private <b>Player</b>	batata	O personagem jogável do jogo (Duque Batata, ou o caça X-Salada na luta final)
private <b>Image</b> <sup>™</sup> []	batataImgs	Arrays de imagens
private TelaBoss.BossManager	bossManager	Variável usada para gerenciar o boss atual
private int	bossNum	Número identificador do boss atual (o a 6)
private <b>Image</b> <sup>™</sup>	bracoImg	Imagens únicas
private <b>Image</b> <sup>™</sup> []	cappuccinoImgs	Arrays de imagens
private <b>Image</b> <sup>™</sup> []	cenouraImgs	Arrays de imagens
private <b>ArrayList</b> <sup>™</sup> < <b>Projetil</b> >	cenouras	Uma lista para gerenciar os projéteis do jogador (as cenouras)
private <b>Image</b> <sup>™</sup> []	cerberoNimbusImgs	Arrays de imagens
private TelaBoss.Boss	curBoss	O boss atual
private <b>Image</b> 면[]	facaImgs	Arrays de imagens
private <b>Image</b> <sup>™</sup> []	fioImgs	Arrays de imagens

private TelaBoss.GameKeyAdapter	gameKeyAdapter	O leitor te teclas responsável por controlar o jogador
private <b>Image</b> <sup>™</sup>	garfoImg	Imagens únicas
private <b>Image</b> <sup>™</sup> []	gigaSlimeImgs	Arrays de imagens
private <b>ImageIcon</b> <sup>™</sup>	iconPause	Imagem do ícone de pausa
private static final long	INTERVALO_TIRO	O intervalo entre cada tiro do jogador (0,3 s)
private <b>Image</b> <sup>™</sup>	lancaChamasImg	Imagens únicas
private <b>Image</b> <sup>™</sup> []	larryImgs	Arrays de imagens
private TelaBoss.BossManager.BossLayout	layout	O layout da dungeon do boss atual
private Image <sup>™</sup>	luvaImg	Imagens únicas
private Image <sup>™</sup> []	mofadaBombadaImgs	Arrays de imagens
private Image <sup>™</sup>	mofoImg	Imagens únicas
private <b>Image</b> <sup>™</sup>	naveMareanhaImg	Imagens únicas
private ArrayList <sup>™</sup> <objetocolidivel></objetocolidivel>	objetosColidiveis	Uma lista contendo todos os objetos colidíveis presentes na tela
private <b>Image</b> <sup>™</sup>	paredeImg	Imagens únicas
private ArrayList d <parede></parede>	paredes	Uma lista contendo todas as paredes presentes na tela
private <b>JButton</b> <sup>™</sup>	pauseButton	Botão para pausar o jogo
private <b>Image</b> <sup>™</sup>	pofImage	Imagens únicas
private <b>ArrayList</b> <sup>™</sup> < <b>Pof</b> >	pofs	Uma lista contendo todas as partículas de pof!
private <b>Porta</b>	porta	A porta onde o jogador deve entrar para passar para o próximo mundo (ou entrar na sala secreta, no caso do boss secreto)
private Image <sup>™</sup> []	portaImgs	Arrays de imagens
private <b>Image</b> <sup>™</sup> []	sirPlatohImgs	Arrays de imagens
private <b>Image</b> <sup>™</sup>	teiaImg	Imagens únicas
private ImageIcon <sup>™</sup>	vladmirCenoura	Imagem do ícone de pausa

# Fields inherited from class TelaBase

ALTURA\_TELA, efeito, estado, INTERVALO, LARGURA\_TELA, musica, NOME\_FONTE, save, TAMANHO\_BLOCO, timer

# Fields inherited from class javax.swing.JComponent<sup>™</sup>

listenerList<sup>II</sup>, TOOL\_TIP\_TEXT\_KEY<sup>II</sup>, ui<sup>II</sup>, UNDEFINED\_CONDITION<sup>II</sup>, WHEN\_ANCESTOR\_OF\_FOCUSED\_COMPONENT<sup>II</sup>, WHEN\_FOCUSED<sup>II</sup>, WHEN\_IN\_FOCUSED\_WINDOW<sup>II</sup>

# Fields inherited from class java.awt.Component

accessibleContext<sup>©</sup>, BOTTOM\_ALIGNMENT<sup>©</sup>, CENTER\_ALIGNMENT<sup>©</sup>, LEFT\_ALIGNMENT<sup>©</sup>, RIGHT\_ALIGNMENT<sup>©</sup>, TOP ALIGNMENT<sup>©</sup>

# Fields inherited from interface java.awt.image.lmageObserver <sup>™</sup>

ABORT , ALLBITS, ERROR, FRAMEBITS, HEIGHT, PROPERTIES, SOMEBITS, WIDTH

# **Constructor Summary**

#### Constructors

Constructor Description

TelaBoss(MusicPlayer musica, int bossNum) Construtor da tela de boss

# **Method Summary**

All Methods	Instance Methods Concrete Methods	
Modifier and Type	Method	Description
private void	acessSecretRoom()	Carrega a tela da sala secreta
void	actionPerformed(ActionEvent <sup>™</sup> e)	Manipula eventos de ação.
void	carregarImagens()	Carrega as imagens necessárias para a tela de jogo.
private void	cleanImgArray(Image <sup>년</sup> [] imgs)	Limpa um array de imagem
private void	cleanKeyListeners()	Limpa o leitor de teclas
void	cleanUp()	Realiza limpeza de recursos antes da tela ser descartada.
void	desenharTela(Graphics <sup>™</sup> g)	Renderiza os elementos visuais da tela de boss, incluindo todos os objetos colidíveis e partículas.
private void	gameOver()	Carrega a tela de Game Over
void	<pre>loadBoss(int bossNum)</pre>	Carrega a tela de batalha contra um boss.
private void	mostrarPausa()	Mostra o menu de pausa.
void	pauseButton()	Configura o botão de pausa.
private void	playCutscene()	Mostra uma caixa de diálgo após a luta contra o Larry ter terminado
private void	resetKeyState()	Garante que todas as teclas são liberadas

void	returnToGame()	Carrega a tela de jogo
void	saveCapuData()	Salva no arquivo de save do boss secreto o fato que ele foi derrotado
private void	<pre>softClean()</pre>	Método de limpeza parcial
void	start()	Inicia a luta
private boolean	<pre>verificarColisaoParede (ObjetoColidivel entity)</pre>	Gerencia a colisão entre paredes e outros objetos colidíveis, além da colisão entre bosses e o jogador.
private void	voltarParaMenu()	Carrega a tela inicial
private void	youWin()	Carrega a tela de Vitória

### Methods inherited from class TelaBase

paintComponent, saveData

### Methods inherited from class javax.swing.JPanel <sup>™</sup>

getAccessibleContext<sup>♂</sup>, getUI<sup>♂</sup>, getUIClassID<sup>♂</sup>, paramString<sup>♂</sup>, setUI<sup>♂</sup>, updateUI<sup>♂</sup>

# Methods inherited from class javax.swing.JComponent <sup>™</sup>

addAncestorListener<sup>™</sup>, addNotify<sup>™</sup>, addVetoableChangeListener<sup>™</sup>, computeVisibleRect<sup>™</sup>, contains<sup>™</sup> , createToolTip<sup>™</sup>, disable<sup>™</sup>, enable<sup>™</sup>, firePropertyChange<sup>™</sup>, firePropertyChange<sup>™</sup>, firePropertyChange<sup>17</sup>, fireVetoableChange<sup>17</sup>, getActionForKeyStroke<sup>17</sup>, getActionMap<sup>17</sup>, getAlignmentX<sup>™</sup>, getAlignmentY<sup>™</sup>, getAncestorListeners<sup>™</sup>, getAutoscrolls<sup>™</sup>, getBaseline<sup>™</sup>, getBaselineResizeBehavior<sup>™</sup>, getBorder<sup>™</sup>, getBounds<sup>™</sup>, getClientProperty<sup>™</sup>, getComponentGraphics ో, getComponentPopupMenuో, getConditionForKeyStroke్, getDebugGraphicsOptions ్, getDefaultLocale<sup>☑</sup>, getFontMetrics<sup>☑</sup>, getGraphics<sup>☑</sup>, getHeight<sup>☑</sup>, getInheritsPopupMenu<sup>☑</sup>, getInputMap<sup>™</sup>, getInputMap<sup>™</sup>, getInputVerifier<sup>™</sup>, getInsets<sup>™</sup>, getInsets<sup>™</sup>, getListeners<sup>™</sup>, getLocation<sup>™</sup>, getMaximumSize<sup>™</sup>, getMinimumSize<sup>™</sup>, getNextFocusableComponent<sup>™</sup>, getPopupLocation <sup>™</sup>, getPreferredSize<sup>™</sup>, getRegisteredKeyStrokes<sup>™</sup>, getRootPane<sup>™</sup>, getSize<sup>™</sup>, getToolTipLocation<sup>™</sup> , getToolTipText<sup>♂</sup>, getToolTipText<sup>♂</sup>, getTopLevelAncestor<sup>♂</sup>, getTransferHandler<sup>♂</sup>, getVerifyInputWhenFocusTarget<sup>™</sup>, getVetoableChangeListeners<sup>™</sup>, getVisibleRect<sup>™</sup>, getWidth<sup>™</sup>, getX<sup>™</sup>, getY<sup>™</sup>, grabFocus<sup>™</sup>, hide<sup>™</sup>, isDoubleBuffered<sup>™</sup>, isLightweightComponent<sup>™</sup>, isManagingFocus<sup>☑</sup>, isOpaque<sup>☑</sup>, isOptimizedDrawingEnabled<sup>☑</sup>, isPaintingForPrint<sup>☑</sup>, isPaintingOrigin<sup>©</sup>, isPaintingTile<sup>©</sup>, isRequestFocusEnabled<sup>©</sup>, isValidateRoot<sup>©</sup>, paint<sup>©</sup>, paintBorder<sup>©</sup>, paintChildren<sup>©</sup>, paintImmediately<sup>©</sup>, paintImmediately<sup>©</sup>, print<sup>©</sup>, printAll<sup>©</sup>, printBorder<sup>™</sup>, printChildren<sup>™</sup>, printComponent<sup>™</sup>, processComponentKeyEvent<sup>™</sup>, processKeyBinding<sup>™</sup> , processKeyEvent<sup>™</sup>, processMouseEvent<sup>™</sup>, processMouseMotionEvent<sup>™</sup>, putClientProperty<sup>™</sup>, registerKeyboardAction<sup>™</sup>, registerKeyboardAction<sup>™</sup>, removeAncestorListener<sup>™</sup>, removeNotify<sup>™</sup>, removeVetoableChangeListener<sup>©</sup>, repaint<sup>©</sup>, repaint<sup>©</sup>, requestDefaultFocus<sup>©</sup>, requestFocus<sup>©</sup>, requestFocus<sup>™</sup>, requestFocusInWindow<sup>™</sup>, requestFocusInWindow<sup>™</sup>, resetKeyboardActions<sup>™</sup>, reshape<sup>™</sup> , revalidate<sup>™</sup>, scrollRectToVisible<sup>™</sup>, setActionMap<sup>™</sup>, setAlignmentX<sup>™</sup>, setAlignmentY<sup>™</sup>, setAutoscrolls<sup>™</sup>, setBackground<sup>™</sup>, setBorder<sup>™</sup>, setComponentPopupMenu<sup>™</sup>, setDebugGraphicsOptions <sup>☑</sup>, setDefaultLocale <sup>☑</sup>, setDoubleBuffered <sup>☑</sup>, setEnabled <sup>☑</sup>, setFocusTraversalKeys <sup>☑</sup>, setFont <sup>☑</sup>, setForeground<sup>®</sup>, setInheritsPopupMenu<sup>®</sup>, setInputMap<sup>®</sup>, setInputVerifier<sup>®</sup>, setMaximumSize<sup>®</sup>, setMinimumSize<sup>™</sup>, setNextFocusableComponent<sup>™</sup>, setOpaque<sup>™</sup>, setPreferredSize<sup>™</sup>, setRequestFocusEnabled<sup>™</sup>, setToolTipText<sup>™</sup>, setTransferHandler<sup>™</sup>, setUI<sup>™</sup>, setVerifyInputWhenFocusTarget<sup>™</sup>, setVisible<sup>™</sup>, unregisterKeyboardAction<sup>™</sup>, update<sup>™</sup>

### Methods inherited from class java.awt.Container <sup>™</sup>

add<sup>©</sup>, add<sup>©</sup>, add<sup>©</sup>, add<sup>©</sup>, add<sup>©</sup>, addContainerListener<sup>©</sup>, addImpl<sup>©</sup>, addPropertyChangeListener<sup>©</sup>, applyComponentOrientation<sup>©</sup>, areFocusTraversalKeysSet<sup>©</sup>, countComponents<sup>©</sup>, deliverEvent<sup>©</sup>, doLayout<sup>©</sup>, findComponentAt<sup>©</sup>, findComponentAt<sup>©</sup>, getComponent<sup>©</sup>, getComponentAt<sup>©</sup>, getComponentAt<sup>©</sup>, getComponentAt<sup>©</sup>, getComponentCount<sup>©</sup>, getComponents<sup>©</sup>, getComponentZOrder<sup>©</sup>, getContainerListeners<sup>©</sup>, getFocusTraversalKeys<sup>©</sup>, getFocusTraversalPolicy<sup>©</sup>, getLayout<sup>©</sup>, getMousePosition<sup>©</sup>, insets<sup>©</sup>, invalidate<sup>©</sup>, isAncestorOf<sup>©</sup>, isFocusCycleRoot<sup>©</sup>, isFocusCycleRoot<sup>©</sup>, isFocusTraversalPolicyProvider<sup>©</sup>, isFocusTraversalPolicySet<sup>©</sup>, layout<sup>©</sup>, list<sup>©</sup>, list<sup>©</sup>, locate<sup>©</sup>, minimumSize<sup>©</sup>, paintComponents<sup>©</sup>, preferredSize<sup>©</sup>, printComponents<sup>©</sup>, processContainerEvent<sup>©</sup>, processEvent<sup>©</sup>, remove<sup>©</sup>, remove<sup>©</sup>, removeAll<sup>©</sup>, removeContainerListener<sup>©</sup>, setComponentZOrder<sup>©</sup>, setFocusCycleRoot<sup>©</sup>, setFocusTraversalPolicy<sup>©</sup>, setFocusTraversalPolicy<sup>©</sup>, validate<sup>©</sup>, validate<sup>©</sup>, validate<sup>©</sup>, validate<sup>©</sup>, validate<sup>©</sup>, validate<sup>©</sup>

### Methods inherited from class java.awt.Component<sup>™</sup>

action<sup>☑</sup>, add<sup>☑</sup>, addComponentListener<sup>☑</sup>, addFocusListener<sup>☑</sup>, addHierarchyBoundsListener<sup>☑</sup>, addHierarchyListener<sup>™</sup>, addInputMethodListener<sup>™</sup>, addKeyListener<sup>™</sup>, addMouseListener<sup>™</sup>, addMouseMotionListener<sup>17</sup>, addMouseWheelListener<sup>17</sup>, bounds<sup>18</sup>, checkImage<sup>17</sup>, checkImage<sup>17</sup>, coalesceEvents<sup>™</sup>, contains<sup>™</sup>, createImage<sup>™</sup>, createImage<sup>™</sup>, createVolatileImage<sup>™</sup>, createVolatileImage<sup>™</sup>, disableEvents<sup>™</sup>, dispatchEvent<sup>™</sup>, enable<sup>™</sup>, enableEvents<sup>™</sup>, enableInputMethods<sup>©</sup>, firePropertyChange<sup>©</sup>, firePropertyChange<sup>©</sup>, firePropertyChange<sup>™</sup>, firePropertyChange<sup>™</sup>, firePropertyChange<sup>™</sup>, getBackground<sup>™</sup>, getBounds<sup>™</sup>, getColorModel<sup>™</sup>, getComponentListeners<sup>™</sup>, getComponentOrientation<sup>™</sup>, getCursor<sup>™</sup>, getDropTarget<sup>™</sup> , getFocusCycleRootAncestor<sup>™</sup>, getFocusListeners<sup>™</sup>, getFocusTraversalKeysEnabled<sup>™</sup>, getFont<sup>™</sup>, getForeground<sup>™</sup>, getGraphicsConfiguration<sup>™</sup>, getHierarchyBoundsListeners<sup>™</sup>, getHierarchyListeners <sup>□</sup>, getIgnoreRepaint <sup>□</sup>, getInputContext <sup>□</sup>, getInputMethodListeners <sup>□</sup>, getInputMethodRequests<sup>□</sup>, getKeyListeners<sup>□</sup>, getLocale<sup>□</sup>, getLocation<sup>□</sup>, getLocationOnScreen<sup>□</sup>,  ${\tt getMouseListeners}^{\, \underline{\tt G}}, \ {\tt getMouseMotionListeners}^{\, \underline{\tt G}}, \ {\tt getMousePosition}^{\, \underline{\tt G}}, \ {\tt getMouseWheelListeners}^{\, \underline{\tt G}},$ getName<sup>™</sup>, getParent<sup>™</sup>, getPropertyChangeListeners<sup>™</sup>, getPropertyChangeListeners<sup>™</sup>, getSize<sup>™</sup>, getToolkit<sup>™</sup>, getTreeLock<sup>™</sup>, gotFocus<sup>™</sup>, handleEvent<sup>™</sup>, hasFocus<sup>™</sup>, imageUpdate<sup>™</sup>, inside<sup>™</sup>, isBackgroundSet<sup>™</sup>, isCursorSet<sup>™</sup>, isDisplayable<sup>™</sup>, isEnabled<sup>™</sup>, isFocusable<sup>™</sup>, isFocusOwner<sup>™</sup>, isFocusTraversable<sup>면</sup>, isFontSet<sup>면</sup>, isForegroundSet<sup>면</sup>, isLightweight<sup>면</sup>, isMaximumSizeSet<sup>면</sup>, isMinimumSizeSet<sup>™</sup>, isPreferredSizeSet<sup>™</sup>, isShowing<sup>™</sup>, isValid<sup>™</sup>, isVisible<sup>™</sup>, keyDown<sup>™</sup>, keyUp<sup>™</sup>, list<sup>d</sup>, list<sup>d</sup>, list<sup>d</sup>, location<sup>d</sup>, lostFocus<sup>d</sup>, mouseDown<sup>d</sup>, mouseDrag<sup>d</sup>, mouseEnter<sup>d</sup>, mouseExit<sup>d</sup> , mouseMove<sup>™</sup>, mouseUp<sup>™</sup>, move<sup>™</sup>, nextFocus<sup>™</sup>, paintAll<sup>™</sup>, postEvent<sup>™</sup>, prepareImage<sup>™</sup>, prepareImage<sup>™</sup>, processComponentEvent<sup>™</sup>, processFocusEvent<sup>™</sup>, processHierarchyBoundsEvent<sup>™</sup>, processHierarchyEvent<sup>♂</sup>, processInputMethodEvent<sup>♂</sup>, processMouseWheelEvent<sup>♂</sup>, remove<sup>♂</sup>, removeComponentListener<sup>™</sup>, removeFocusListener<sup>™</sup>, removeHierarchyBoundsListener<sup>™</sup>, removeHierarchyListener<sup>™</sup>, removeInputMethodListener<sup>™</sup>, removeKeyListener<sup>™</sup>, removeMouseListener<sup>™</sup>, removeMouseMotionListener<sup>™</sup>, removeMouseWheelListener<sup>™</sup>, removePropertyChangeListener<sup>™</sup>, removePropertyChangeListener<sup>™</sup>, repaint<sup>™</sup>, repaint<sup>™</sup>, repaint<sup>™</sup>, requestFocus<sup>™</sup>, requestFocus<sup>™</sup>, requestFocusInWindow<sup>™</sup>, resize<sup>™</sup>, resize<sup>™</sup>, setBounds<sup>™</sup>, setBounds<sup>©</sup>, setComponentOrientation<sup>©</sup>, setCursor<sup>©</sup>, setDropTarget<sup>©</sup>, setFocusable<sup>©</sup>, setFocusTraversalKeysEnabled<sup>©</sup>, setIgnoreRepaint<sup>©</sup>, setLocale<sup>©</sup>, setLocation<sup>©</sup>, setLocation<sup>©</sup>, setMixingCutoutShape<sup>1</sup>, setName<sup>1</sup>, setSize<sup>1</sup>, setSize<sup>1</sup>, show<sup>1</sup>, show<sup>1</sup>, size<sup>1</sup>, toString<sup>1</sup>, transferFocus<sup>™</sup>, transferFocusBackward<sup>™</sup>, transferFocusUpCycle<sup>™</sup>

# Methods inherited from class java.lang.Object <sup>™</sup>

clone<sup>d</sup>, equals<sup>d</sup>, finalize<sup>d</sup>, getClass<sup>d</sup>, hashCode<sup>d</sup>, notify<sup>d</sup>, notifyAll<sup>d</sup>, wait<sup>d</sup>, wait<sup>d</sup>

# bossManager

private TelaBoss.BossManager bossManager

Variável usada para gerenciar o boss atual

### layout

private TelaBoss.BossManager.BossLayout layout

O layout da dungeon do boss atual

### bossNum

private int bossNum

Número identificador do boss atual (o a 6)

# objetosColidiveis

private ArrayList<sup>™</sup><ObjetoColidivel> objetosColidiveis

Uma lista contendo todos os objetos colidíveis presentes na tela

# pauseButton

private JButton<sup>™</sup> pauseButton

Botão para pausar o jogo

### batata

private Player batata

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

### gameKeyAdapter

private TelaBoss.GameKeyAdapter gameKeyAdapter

O leitor te teclas responsável por controlar o jogador

### cenouras

private ArrayList<sup>™</sup><Projetil> cenouras

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

# INTERVALO\_TIRO

private static final long INTERVALO\_TIRO

O intervalo entre cada tiro do jogador (0,3 s)

See Also:
Constant Field Values

curBoss

private TelaBoss.Boss curBoss
O boss atual

# paredes

private ArrayList<sup>™</sup><Parede> paredes

Uma lista contendo todas as paredes presentes na tela

### porta

private 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)

#### alertas

private ArrayList<sup>™</sup><Alert> alertas

Uma lista contendo todas as partículas de alerta presentes na tela

# pofs

private ArrayList<sup>™</sup><Pof> pofs

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

### iconPause

private ImageIcon<sup>™</sup> iconPause

Imagem do ícone de pausa

### vladmirCenoura

private ImageIcon<sup>™</sup> vladmirCenoura

Imagem do ícone de pausa

### alertImage

private Image dertImage



# teialmg

private Image<sup>™</sup> teiaImg

Imagens únicas

# naveMareanhalmg

private Image<sup>™</sup> naveMareanhaImg

Imagens únicas

# backgroundImgs

private Image<sup>™</sup>[] backgroundImgs

Arrays de imagens

# portalmgs

private Image<sup>™</sup>[] portaImgs

Arrays de imagens

# batatalmgs

private Image<sup>™</sup>[] batataImgs

Arrays de imagens

# cenouralmgs

 $\verb"private Image" [] cenoura Imgs"$ 

Arrays de imagens

# gigaSlimeImgs

private Image<sup>™</sup>[] gigaSlimeImgs

Arrays de imagens

# sirPlatohlmgs

private Image<sup>™</sup>[] sirPlatohImgs

Arrays de imagens

# facalmgs

private Image<sup>™</sup>[] facaImgs

Arrays de imagens

# mofadaBombadalmgs

private Image<sup>™</sup>[] mofadaBombadaImgs

Arrays de imagens

# cerberoNimbusImgs

private Image<sup>™</sup>[] cerberoNimbusImgs

Arrays de imagens

# larrylmgs

private Image<sup>™</sup>[] larryImgs

Arrays de imagens

# fiolmgs

private Image<sup>™</sup>[] fioImgs

Arrays de imagens

# cappuccinolmgs

private Image<sup>™</sup>[] cappuccinoImgs

Arrays de imagens

# Constructor Details

### **TelaBoss**

Construtor da tela de boss

### Parameters:

musica - Player de música compartilhado entre telas

bossNum - Número identificador do boss

# **Method Details**

### start

public void start()

Inicia a luta

Inicia o timer e muda o estado do jogo para RODANDO, carrega o boss atual, o jogador e a porta.

#### Overrides:

start in class TelaBase

### pauseButton

public void pauseButton()

Configura o botão de pausa. Ao ser apertado, o jogo é pausado

#### mostrarPausa

private void mostrarPausa()

Mostra o menu de pausa. A partir dele, o jogador pode continuar o jogo ou voltar para a tela inicial

### voltarParaMenu

private void voltarParaMenu()

Carrega a tela inicial

### carregarlmagens

public void carregarImagens()

Carrega as imagens necessárias para a tela de jogo.

Specified by:

carregarImagens in class TelaBase

### desenharTela

public void desenharTela(Graphics ♂ g)

Renderiza os elementos visuais da tela de boss, incluindo todos os objetos colidíveis e partículas.

Specified by:

desenharTela in class TelaBase

Parameters:

g - Contexto gráfico para renderização

### actionPerformed

public void actionPerformed(ActionEvent <sup>™</sup> e)

Manipula eventos de ação.

Atualiza o estado de todos os objetos colidíveis e as interações entre eles, além das partículas de pof!. Solicita a repintura do componente a cada intervalo definido no timer.

#### Specified by:

actionPerformed<sup>™</sup> in interface ActionListener<sup>™</sup>

#### Overrides:

actionPerformed in class TelaBase

#### Parameters:

e - Evento de ação disparado

### playCutscene

private void playCutscene()

Mostra uma caixa de diálgo após a luta contra o Larry ter terminado

### gameOver

private void gameOver()

Carrega a tela de Game Over

### youWin

private void youWin()

Carrega a tela de Vitória

### verificarColisaoParede

private boolean verificarColisaoParede(ObjetoColidivel entity)

Gerencia a colisão entre paredes e outros objetos colidíveis, além da colisão entre bosses e o jogador.

#### Parameters:

entity - A entidade colidindo com a parede

#### Returns:

true se a colisão aconteceu. Caso contrário, false

#### acessSecretRoom

private void acessSecretRoom()

Carrega a tela da sala secreta

### saveCapuData

public void saveCapuData()

Salva no arquivo de save do boss secreto o fato que ele foi derrotado

### returnToGame

public void returnToGame()

Carrega a tela de jogo

### **loadBoss**

public void loadBoss(int bossNum)

Carrega a tela de batalha contra um boss.

Parameters:

bossNum - Número identificador do boss (6 para o boss final)

# cleanUp

public void cleanUp()

Realiza limpeza de recursos antes da tela ser descartada.

Specified by:

cleanUp in class TelaBase

# cleanImgArray

private void cleanImgArray(Image<sup>™</sup>[] imgs)

Limpa um array de imagem

Parameters:

imgs - o array a ser limpo

# cleanKeyListeners

private void cleanKeyListeners()

Limpa o leitor de teclas

# resetKeyState

private void resetKeyState()

Garante que todas as teclas são liberadas

### softClean

private void softClean()

Método de limpeza parcial