

# Class TelaJogo.AlgodogDoce

java.lang.Object<sup>↗</sup>  
ObjetoColidivel  
TelaJogo.Inimigo  
TelaJogo.AlgodogDoce

Enclosing class:

TelaJogo

```
private class TelaJogo.AlgodogDoce
extends TelaJogo.Inimigo
```

Classe para o Algodog Doce, um inimigo que rola na direção do jogador e espalha algodão pelo caminho

Version:

1.0

Author:

Arthur dos Santos Rezende

## Nested Class Summary

Nested Classes		
Modifier and Type	Class	Description
class	TelaJogo.AlgodogDoce.AlgodaoFactory	Classe para a construção dos algodões gerados pelo Algodog
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	alcanceDeVisao	O alcance do campo de visão do algodog
private Alert	alerta	A partícula de alerta que aparece caso o algodog perceba o jogador
private ArrayList <sup>↗</sup> <Projetil>	algodoes	Uma lista para gerenciar os algodões deixados pelo algodog ao rolar

private <b>TelaJogo.Inimigo.CampoDeVisao</b>	<b>campoDeVisao</b>	O campo de visão do algodog
private <b>Direction</b>	<b>curDirection</b>	Uma variável de direção auxiliar
private boolean	<b>isRolling</b>	Indicam se o algodog está rolando/ em alerta
private boolean	<b>triggered</b>	Indicam se o algodog está rolando/ em alerta
private long	<b>triggerTimer</b>	Tempo de alerta

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
<b>AlgodogDoce</b> (int x, int y, <b>Direction</b> dirInicial, int sightRange)	Construtor da classe AlgodogDoce

Method Summary

All Methods	Instance Methods	Concrete Methods
Modifier and Type	Method	Description
void	<b>atacar()</b>	Gerencia o comportamento do Algodog
void	<b>changeSight()</b>	Cria o campo de visão do algodog doce, ou o altera caso ele tenha trocado de direção
boolean	<b>takeDamage</b> (int damage)	Atualiza o dano causado ao algodog, e remove os algodões e alerta caso seja derrotado

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

**isRolling**

private boolean isRolling

Indicam se o algodog está rolando/ em alerta

**triggered**

private boolean triggered

Indicam se o algodog está rolando/ em alerta

**triggerTimer**

private long triggerTimer

Tempo de alerta

**alerta**

private Alert alerta

A partícula de alerta que aparece caso o algodog perceba o jogador

**curDirection**

private Direction curDirection

Uma variável de direção auxiliar

**campoDeVisao**

private TelaJogo.Inimigo.CampoDeVisao campoDeVisao

O campo de visão do algodog

**alcanceDeVisao**

private int alcanceDeVisao

O alcance do campo de visão do algodog

**algodoes**

private ArrayList<Projetil> algodoes

Uma lista para gerenciar os algodões deixados pelo algodog ao rolar

**Constructor Details**

# AlgodogDoce

```
public AlgodogDoce(int x,
                  int y,
                  Direction dirInicial,
                  int sightRange)
```

Construtor da classe AlgodogDoce

**Parameters:**

x - Posição x

y - Posição y

dirInicial - Direção inicial

sightRange - Alcance de visão

## Method Details

### takeDamage

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

Atualiza o dano causado ao algodog, e remove os algodões e alerta caso seja derrotado

**Overrides:**

`takeDamage` in class `TelaJogo.Inimigo`

**Parameters:**

damage - O dano causado

**Returns:**

O retorno é sempre `true` nesse caso

### changeSight

```
public void changeSight()
```

Cria o campo de visão do algodog doce, ou o altera caso ele tenha trocado de direção

### atacar

```
public void atacar()
```

Gerencia o comportamento do Algodog

Caso o jogador entre no campo de visão do algodog enquanto ele estiver parado, ele começa a rolar até ele colidir com a borda da tela ou colidir com uma parede (usando a variável auxiliar de direção, já que ele troca de direção em ambos os casos), gerando algodão de forma semi-aleatória enquanto rola. Também gerencia os algodões.

**Specified by:**

`atacar` in class `TelaJogo.Inimigo`