

Class TelaBoss.CerberoNimbus

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

Enclosing class:

TelaBoss

```
private class TelaBoss.CerberoNimbus
extends TelaBoss.Boss
```

Classe para o Cérbero Nimbus, o boss do quarto mundo

Version:

1.0

Author:

Arthur dos Santos Rezende

Nested Class Summary

Nested Classes		
Modifier and Type	Class	Description
class	TelaBoss.CerberoNimbus.AlgodaoFactory	Classe para a construção dos algodões gerados pelo Cérbero

Nested classes/interfaces inherited from class ObjetoColidivel	
ObjetoColidivel.CollisionLayer	

Field Summary

Fields		
Modifier and Type	Field	Description
private ArrayList [↗] <Projetil>	algodoes	Uma lista para gerenciar os algodões deixados pelo Cérbero ao rolar ou balançar
private int	lastAttack	Guarda o último ataque usado. o é balançar e 1 é rolar
private Alert[]	shakeAlerts	Partículas de alertas que aparecem quando o Cérbero balança seu pelo
private int	skipSpot	Lugar seguro para o jogador se esconder durante a luta
private Direction	ultimaDirecao	Última direção do Cérbero

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
CerberoNimbus ()	Construtor da classe CerberoNimbus

Method Summary

All Methods	Instance Methods	Concrete Methods
Modifier and Type	Method	Description
void	atacar ()	Gerencia o comportamento do Cérebro Nimbus
private void	desativarExistentes ()	Remove o algodão nas paredes antes do Cérebro começar a balançar o corpo
private void	genRollingCotton ()	Gera algodão enquanto o algodog rola
private void	genShakingCotton ()	Gera algodão indestrutível nas paredes após o cérebro balançar o corpo
private void	genWarning ()	Gera os avisos antes do Cérebro balançar o corpo
boolean	takeDamage (int damage)	Atualiza o dano causado ao Cérebro, e remove os alertas 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

algodoes
private ArrayList<Projetil> algodoes

Uma lista para gerenciar os algodões deixados pelo Cérbero ao rolar ou balançar

lastAttack

```
private int lastAttack
```

Guarda o último ataque usado. 0 é balançar e 1 é rolar

skipSpot

```
private int skipSpot
```

Lugar seguro para o jogador se esconder durante a luta

shakeAlerts

```
private Alert[] shakeAlerts
```

Partículas de alertas que aparecem quando o Cérbero balança seu pelo

ultimaDirecao

```
private Direction ultimaDirecao
```

Última direção do Cérbero

Constructor Details

CerberoNimbus

```
public CerberoNimbus()
```

Construtor da classe CerberoNimbus

Method Details

takeDamage

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

Atualiza o dano causado ao Cérbero, e remove os alertas caso seja derrotado

Overrides:

`takeDamage` in class `TelaBoss.Boss`

Parameters:

damage - O dano causado

Returns:

O retorno é sempre true nesse caso

genWarning

```
private void genWarning()
```

Gera os avisos antes do Cérbero balançar o corpo

desativarExistentes

```
private void desativarExistentes()
```

Remove o algodão nas paredes antes do Céerbero começar a balançar o corpo

genShakingCotton

```
private void genShakingCotton()
```

Gera algodão indestrutível nas paredes após o cérbero balançar o corpo

genRollingCotton

```
private void genRollingCotton()
```

Gera algodão enquanto o algodog rola

atacar

```
public void atacar()
```

Gerencia o comportamento do Cérbero Nimbus

Durante a luta, Cérbero irá periodicamente rolar para frente e para trás, gerando algodão de maneira semi-aleatória no caminho, assim como um algodog doce. Para desviar do Cérbero enquanto rola, o jogador deverá se esconder em um dos buracos nas paredes da dungeon. Porém, antes de começar a rolar, Cérbero irá balançar o seu corpo, cobrindo 5 dos 6 buracos com algodão indestrutível.

Specified by:

`atacar` in class `TelaBoss.Boss`