

# Class TelaJogo.Armandibula

java.lang.Object<sup>Ⓔ</sup>  
ObjetoColidivel  
TelaJogo.Inimigo  
TelaJogo.Armandibula

Enclosing class:

TelaJogo

```
private class TelaJogo.Armandibula
extends TelaJogo.Inimigo
```

Classe para o Armandíbula, um inimigo que morde quem pisa nele enquanto dorme

Version:

1.0

Author:

Arthur dos Santos Rezende

## Nested Class Summary

### 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 Alert	alerta	A partícula de alerta que aparece quando o jogador pisa no (colide com o) Armandíbula
private boolean	isSleeping	Indicam se o armandíbula está dormindo/ em alerta
private boolean	triggered	Indicam se o armandíbula está dormindo/ em alerta
private long	triggerTimer	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
<code>Armandibula(int x, int y)</code>	Construtor da classe Armandibula

## Method Summary

### All Methods

### Instance Methods

### Concrete Methods

Modifier and Type	Method	Description
void	<code>atacar()</code>	Faz com que o armandíbula acorde caso o jogador colida com ele.
boolean	<code>takeDamage(int damage)</code>	Atualiza o dano causado ao armandíbula

### 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

### isSleeping

```
private boolean isSleeping
```

Indicam se o armandíbula está dormindo/ em alerta

### triggered

```
private boolean triggered
```

Indicam se o armandíbula está dormindo/ em alerta

### triggerTimer

```
private long triggerTimer
```

Tempo de alerta

alerta

private [Alert](#) alerta

A partícula de alerta que aparece quando o jogador pisa no (colide com o) Armandíbula

Constructor Details

Armandibula

```
public Armandibula(int x,
                  int y)
```

Construtor da classe Armandibula

Parameters:

x - Posição x

y - Posição y

Method Details

takeDamage

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

Atualiza o dano causado ao armandíbula

Overrides:

[takeDamage](#) in class [TelaJogo.Inimigo](#)

Parameters:

damage - O dano causado

Returns:

true Se o armandíbula estiver acordado. Caso contrário false

atacar

```
public void atacar()
```

Faz com que o armandíbula acorde caso o jogador colida com ele.

Specified by:

[atacar](#) in class [TelaJogo.Inimigo](#)