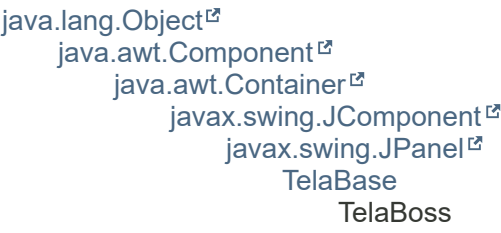


Class TelaBoss



All Implemented Interfaces:

[ActionListener](#), [ImageObserver](#), [MenuContainer](#), [Serializable](#), [EventListener](#), [Accessible](#)

```
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

Nested classes/interfaces inherited from class javax.swing.JComponent

JComponent.AccessibleJComponent

Nested classes/interfaces inherited from class java.awt.Container

Container.AccessibleAWTContainer

Nested classes/interfaces inherited from class java.awt.Component

Component.AccessibleAWTComponent, Component.BaselineResizeBehavior,
Component.BltBufferStrategy, Component.FlipBufferStrategy

Field Summary

Fields		
Modifier and Type	Field	Description
private ArrayList	alertas	Uma lista contendo todas as partículas de alerta presentes na tela
private Image	alertImage	Imagens únicas
private Image	algodaoImg	Imagens únicas
private Image []	backgroundImgs	Arrays de imagens
private Player	batata	O personagem jogável do jogo (Duque Batata, ou o caça X-Salada na luta final)
private Image []	batataImgs	Arrays de imagens
private TelaBoss.BossManager	bossManager	Variável usada para gerenciar o boss atual
private int	bossNum	Número identificador do boss atual (0 a 6)
private Image	bracoImg	Imagens únicas
private Image []	cappuccinoImgs	Arrays de imagens
private Image []	cenouraImgs	Arrays de imagens
private ArrayList	cenouras	Uma lista para gerenciar os projéteis do jogador (as cenouras)
private Image []	cerberoNimbusImgs	Arrays de imagens
private TelaBoss.Boss	curBoss	O boss atual
private Image []	facaImgs	Arrays de imagens
private Image []	fioImgs	Arrays de imagens

private TelaBoss.GameKeyAdapter	gameKeyAdapter	O leitor te teclas responsável por controlar o jogador
private Image [↗]	garfoImg	Imagens únicas
private Image [↗] []	gigaSlimeImgs	Arrays de imagens
private ImageIcon [↗]	iconPause	Imagem do ícone de pausa
private static final long	INTERVALO_TIRO	O intervalo entre cada tiro do jogador (0,3 s)
private Image [↗]	lancaChamasImg	Imagens únicas
private Image [↗] []	larryImgs	Arrays de imagens
private TelaBoss.BossManager.BossLayout	layout	O layout da dungeon do boss atual
private Image [↗]	luvaImg	Imagens únicas
private Image [↗] []	mofadaBombadaImgs	Arrays de imagens
private Image [↗]	mofoImg	Imagens únicas
private Image [↗]	naveMareanhaImg	Imagens únicas
private ArrayList [↗] < ObjetoColidivel >	objetosColidiveis	Uma lista contendo todos os objetos colidíveis presentes na tela
private Image [↗]	paredeImg	Imagens únicas
private ArrayList [↗] < Parede >	paredes	Uma lista contendo todas as paredes presentes na tela
private JButton [↗]	pauseButton	Botão para pausar o jogo
private Image [↗]	pofImage	Imagens únicas
private ArrayList [↗] < Pof >	pofs	Uma lista contendo todas as partículas de pof!
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)
private Image [↗] []	portaImgs	Arrays de imagens
private Image [↗] []	sirPlatohImgs	Arrays de imagens
private Image [↗]	teiaImg	Imagens únicas
private ImageIcon [↗]	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](#)[↗]

[listenerList](#), [TOOL_TIP_TEXT_KEY](#), [ui](#), [UNDEFINED_CONDITION](#),
[WHEN_ANCESTOR_OF_FOCUSED_COMPONENT](#), [WHEN_FOCUSED](#), [WHEN_IN_FOCUSED_WINDOW](#)

Fields inherited from class [java.awt.Component](#)

[accessibleContext](#), [BOTTOM_ALIGNMENT](#), [CENTER_ALIGNMENT](#), [LEFT_ALIGNMENT](#), [RIGHT_ALIGNMENT](#),
[TOP_ALIGNMENT](#)

Fields inherited from interface [java.awt.image.ImageObserver](#)

[ABORT](#), [ALLBITS](#), [ERROR](#), [FRAMEBITS](#), [HEIGHT](#), [PROPERTIES](#), [SOMEBITS](#), [WIDTH](#)

Constructor Summary

Constructors	
Constructor	Description
<code>TelaBoss(MusicPlayer musica, int bossNum)</code>	Construtor da tela de boss

Method Summary

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

getAccessibleContext, getUI, getUIClassID, paramString, setUI, updateUI

Methods inherited from class javax.swing.JComponent

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

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 (0 a 6)

objetosColidiveis

```
private ArrayList<ObjetoColidivel> objetosColidiveis
```

Uma lista contendo todos os objetos colidíveis presentes na tela

pauseButton

```
private JButton 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<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<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<Alert> alertas
```

Uma lista contendo todas as partículas de alerta presentes na tela

pofs

```
private ArrayList<Pof> pofs
```

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

iconPause

```
private ImageIcon iconPause
```

Imagem do ícone de pausa

vladmirCenoura

```
private ImageIcon vladmirCenoura
```

Imagem do ícone de pausa

alertImage

```
private Image alertImage
```


Imagens únicas

pofImage

```
private Image↗ pofImage
```

Imagens únicas

paredelmg

```
private Image↗ paredeImg
```

Imagens únicas

lancaChamasImg

```
private Image↗ lancaChamasImg
```

Imagens únicas

garfolmg

```
private Image↗ garfoImg
```

Imagens únicas

bracolmg

```
private Image↗ bracoImg
```

Imagens únicas

luvalmg

```
private Image↗ luvaImg
```

Imagens únicas

mofolmg

```
private Image↗ mofoImg
```

Imagens únicas

algodaoImg

```
private Image↗ algodaoImg
```

Imagens únicas

teiaImg

private Image[↗] teiaImg

Imagens únicas

naveMareanhalmg

private Image[↗] naveMareanhaImg

Imagens únicas

backgroundImgs

private Image[↗][] backgroundImgs

Arrays de imagens

portalImgs

private Image[↗][] portaImgs

Arrays de imagens

batataImgs

private Image[↗][] batataImgs

Arrays de imagens

cenouralmgs

private Image[↗][] cenouraImgs

Arrays de imagens

gigaSlimelmgs

private Image[↗][] gigaSlimeImgs

Arrays de imagens

sirPlatohImgs

private Image[↗][] sirPlatohImgs

Arrays de imagens

facalmgs

private Image[↗][] facaImgs

Arrays de imagens

mofadaBombadaImgs

```
private Image[] mofadaBombadaImgs
```

Arrays de imagens

cerberoNimbusImgs

```
private Image[] cerberoNimbusImgs
```

Arrays de imagens

larryImgs

```
private Image[] larryImgs
```

Arrays de imagens

fioImgs

```
private Image[] fioImgs
```

Arrays de imagens

cappuccinoImgs

```
private Image[] cappuccinoImgs
```

Arrays de imagens

Constructor Details

TelaBoss

```
public TelaBoss(MusicPlayer musica,  
                int bossNum)
```

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

carregarImagens

```
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 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`[🔗] in interface `ActionListener`[🔗]

Overrides:

`actionPerformed` in class `TelaBase`

Parameters:

e - Evento de ação disparado

playCutscene

```
private void playCutscene()
```

Mostra uma caixa de diálogo 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🔗[] 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