

# Class Projetil

java.lang.Object<sup>↗</sup>  
ObjetoColidivel  
Projetil

```
public class Projetil
extends ObjetoColidivel
```

Classe para os projéteis e outros ataques inimigos

Version:

1.0

Author:

Arthur dos Santos Rezende

## Nested Class Summary

### Nested classes/interfaces inherited from class ObjetoColidivel

ObjetoColidivel.CollisionLayer

## Field Summary

Fields		
Modifier and Type	Field	Description
private boolean	ativo	Indica se o projétil está ativo
private int	direcaoX	Direção horizontal do projétil
private int	direcaoY	Direção verical do projétil
private boolean	isCollidable	Indica se ele é colidível com projéteis do jogador ou não
private static final int	VELOCIDADE_PROJETIL	Velocidade padrão do projétil

### Fields inherited from class ObjetoColidivel

altura, cor, curImage, largura, layer, x, y

## Constructor Summary

Constructors	
Constructor	Description
Projetil(int x, int y, int largura, int altura, int direcaoX, int direcaoY, Color <sup>↗</sup> cor, boolean isCollidable)	Construtor da classe projétil

Method Summary

All Methods	Instance Methods	Concrete Methods
Modifier and Type	Method	Description
void	<b>desativar()</b>	Desativa o projétil
int	<b>getDirX()</b>	
int	<b>getDirY()</b>	
boolean	<b>isAtivo()</b>	
boolean	<b>isCollidable()</b>	
void	<b>mover()</b>	Move o projétil
void	<b>setDirX</b> (int direcaoX)	Atualiza a direção horizontal
void	<b>setDirY</b> (int direcaoY)	Atualiza a direção vertical

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

direcaoX

private int direcaoX  
Direção horizontal do projétil

direcaoY

private int direcaoY  
Direção verical do projétil

ativo

private boolean ativo  
Indica se o projétil está ativo

isCollidable

```
private boolean isCollidable
```

Indica se ele é colidível com projéteis do jogador ou não

## VELOCIDADE\_PROJETIL

```
private static final int VELOCIDADE_PROJETIL
```

Velocidade padrão do projétil

**See Also:**

[Constant Field Values](#)

## Constructor Details

### Projetil

```
public Projetil(int x,
                int y,
                int largura,
                int altura,
                int direcaoX,
                int direcaoY,
                Color cor,
                boolean isCollidable)
```

Construtor da classe projétil

**Parameters:**

x - Posição x

y - Posição y

largura - Largura

altura - Altura

direcaoX - Direção horizontal

direcaoY - Direção vertical

cor - Cor

isCollidable - Indica se ele é colidível com projéteis do jogador ou não

## Method Details

### mover

```
public void mover()
```

Move o projétil

### getDirX

```
public int getDirX()
```

**Returns:**

Direção horizontal

## getDirY

```
public int getDirY()
```

**Returns:**

Direção vertical

## isAtivo

```
public boolean isAtivo()
```

**Returns:**

Se está ativo

## isCollidable

```
public boolean isCollidable()
```

**Returns:**

Se ele é colidível com projéteis do jogador

## desativar

```
public void desativar()
```

Desativa o projétil

## setDirX

```
public void setDirX(int direcaoX)
```

Atualiza a direção horizontal

**Parameters:**

direcaoX - a nova direção

## setDirY

```
public void setDirY(int direcaoY)
```

Atualiza a direção vertical

**Parameters:**

direcaoY - a nova direção