

Class TelaBoss.NaveMaeranha

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

Enclosing class:

TelaBoss

```
private class TelaBoss.NaveMaeranha
extends TelaBoss.Boss
```

Classe para a Nave Mãeranha, boss final do jogo

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 ArrayList [↗] <Projetil>	fios	Uma lista para guardar os fios da nave
private boolean	isBlowingUp	Indica se a nave perdeu todos os seus pontos de vida
private Alert[]	stringAlerts	Partículas de alerta que aparecem quando a nave solta os seus fios
private int[]	stringYs	Guarda onde os fios vão aparecer
private ArrayList [↗] <Projetil>	teias	Uma lista para guardar as teias da nave
private long	ultimoTiro	Guarda a última vez que a nave atirou

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
<code>NaveMaeranha()</code>	Construtor da classe NaveMaeranha

Method Summary

All Methods	Instance Methods	Concrete Methods
Modifier and Type	Method	Description
void	<code>atacar()</code>	Gerencia o comportamento da Nave Mãeranha
void	<code>genString()</code>	Gera os fios da nave
void	<code>genTeias()</code>	Gera as teias da nave
void	<code>genWarning()</code>	Gera os avisos antes da nave soltar os seus fios
void	<code>playDefeatAnimation()</code>	Mostra a "animação" de derrota da nave
boolean	<code>takeDamage(int damage)</code>	Atualiza o dano causado à nave

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

teias
<pre>private ArrayList<Projetoil> teias</pre> <p>Uma lista para guardar as teias da nave</p>
fios
<pre>private ArrayList<Projetoil> fios</pre> <p>Uma lista para guardar os fios da nave</p>
ultimoTiro

```
private long ultimoTiro
```

Guarda a última vez que a nave atirou

stringAlerts

```
private Alert[] stringAlerts
```

Partículas de alerta que aparecem quando a nave solta os seus fios

stringYs

```
private int[] stringYs
```

Guarda onde os fios vão aparecer

isBlowingUp

```
private boolean isBlowingUp
```

Indica se a nave perdeu todos os seus pontos de vida

Constructor Details

NaveMaeranha

```
public NaveMaeranha()
```

Construtor da classe NaveMaeranha

Method Details

takeDamage

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

Atualiza o dano causado à nave

Overrides:

`takeDamage` in class `TelaBoss.Boss`

Parameters:

damage - O dano causado

Returns:

O retorno é sempre true nesse caso

playDefeatAnimation

```
public void playDefeatAnimation()
```

Mostra a "animação" de derrota da nave

genTeias

```
public void genTeias()
```

Gera as teias da nave

genWarning

```
public void genWarning()
```

Gera os avisos antes da nave soltar os seus fios

genString

```
public void genString()
```

Gera os fios da nave

atacar

```
public void atacar()
```

Gerencia o comportamento da Nave Mãeranha

Durante a luta, a nave irá atirar teias na direção do jogador de forma semi-aleatória. Periodicamente, a nave irá soltar fios em duas de quatro posições, limitando onde o jogador pode desviar das teias.

Specified by:

`atacar` in class `TelaBoss.Boss`