

Class TelaJogo.Morcerango

java.lang.Object[Ⓔ]
ObjetoColidivel
TelaJogo.Inimigo
TelaJogo.Morcerango

Enclosing class:

TelaJogo

```
private class TelaJogo.Morcerango
extends TelaJogo.Inimigo
```

Classe para o Morcerango, um inimigo que dorme em paredes e acorda caso outro inimigo na mesma dungeon seja estourado.

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 um inimigo é estourado
private int	inicialEnemyCount	Guarda quantos inimigos haviam na dungeon inicialmente
private boolean	isSleeping	Indicam se o morcerango está dormindo/ em alerta
private boolean	triggered	Indicam se o morcerango 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>Morcerango</code> (int x, int y, <code>Direction</code> dirInicial)	Construtor da classe Morcerango

Method Summary

All Methods

Instance Methods

Concrete Methods

Modifier and Type	Method	Description
void	<code>atacar()</code>	Gerencia o comportamento do morcerango
boolean	<code>takeDamage</code> (int damage)	Atualiza o dano causado ao morcerango

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 morcerango está dormindo/ em alerta

triggered

```
private boolean triggered
```

Indicam se o morcerango está dormindo/ em alerta

triggerTimer

```
private long triggerTimer
```

Tempo de alerta

inicialEnemyCount

```
private int inicialEnemyCount
```

Guarda quantos inimigos haviam na dungeon inicialmente

alerta

```
private Alert alerta
```

A partícula de alerta que aparece quando um inimigo é estourado

Constructor Details

Morcerango

```
public Morcerango(int x,
                  int y,
                  Direction dirInicial)
```

Construtor da classe Morcerango

Parameters:

x - Posição x

y - Posição y

dirInicial - Direção inicial

Method Details

takeDamage

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

Atualiza o dano causado ao morcerango

Overrides:

takeDamage in class TelaJogo.Inimigo

Parameters:

damage - O dano causado

Returns:

true Se o morcerango estiver acordado. Caso contrário false

atacar

```
public void atacar()
```

Gerencia o comportamento do morcerango

Atualiza a quantidade inicial de inimigos caso ela já não tenha sido definida. Acorda o morcerango caso a quantidade atual de inimigos seja menor que a inicial. Também faz com que o morcerango comece a se mover caso esteja acordado.

Specified by:

`atacar` in class `TelaJogo.Inimigo`