

Class TelaJogo.Inimigo

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

Direct Known Subclasses:

TelaJogo.AlgodogDoce, TelaJogo.Alho, TelaJogo.Armandibula, TelaJogo.Chocochato, TelaJogo.Flyme, TelaJogo.GigaBot, TelaJogo.Malandranha, TelaJogo.Morcerango, TelaJogo.Prato, TelaJogo.QueijoBoxer, TelaJogo.Slime, TelaJogo.SlimeBot

Enclosing class:

TelaJogo

```
private abstract class TelaJogo.Inimigo
extends ObjetoColidivel
```

Classe para os inimigos do jogo

Version:

1.0

Author:

Arthur dos Santos Rezende

Nested Class Summary

Nested Classes

Modifier and Type	Class	Description
class	TelaJogo.Inimigo.CampoDeVisao	Campo de visão usado por certos inimigos em seus ataques

Nested classes/interfaces inherited from class ObjetoColidivel

ObjetoColidivel.CollisionLayer

Field Summary

Fields

Modifier and Type	Field	Description
protected int	hp	Os pontos de vida do inimigo (o padrão é 1)
protected boolean	isAlive	Indica se o inimigo está vivo
protected boolean	isFlying	Indica se o inimigo pode passar por cima de paredes
protected int	tamanho	O tamanho do inimigo (o padrão é 50px)
protected Direction	ultimaDirecao	A última direção do inimigo

protected int

velocidade

A velocidade do inimigo (se ele é estacionário, o valor é 0)

Fields inherited from class ObjetoColidivel

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

Constructor Summary

Constructors		
Constructor	Description	
Inimigo(int x, int y, int tamanho, Color cor, int hp, int velocidade, Direction ultimaDirecao, boolean isFlying)	Construtor da classe Inimigo	

Method Summary

All Methods	Instance Methods	Abstract Methods	Concrete Methods
Modifier and Type	Method	Description	
abstract void	atacar()	Gerencia o comportamento (movimentação e ataques) de cada inimigo Deve ser implentado por subclasses para definir seu comportamento	
boolean	takeDamage(int damage)	Atualiza o dano causado ao inimigo	

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

tamanho
protected int tamanho
O tamanho do inimigo (o padrão é 50px)
hp
protected int hp
Os pontos de vida do inimigo (o padrão é 1)

velocidade

protected int velocidade

A velocidade do inimigo (se ele é estacionário, o valor é 0)

ultimaDirecao

protected Direction ultimaDirecao

A última direção do inimigo

isFlying

protected boolean isFlying

Indica se o inimigo pode passar por cima de paredes

isAlive

protected boolean isAlive

Indica se o inimigo está vivo

Constructor Details

Inimigo

```
public Inimigo(int x,
               int y,
               int tamanho,
               Color cor,
               int hp,
               int velocidade,
               Direction ultimaDirecao,
               boolean isFlying)
```

Construtor da classe Inimigo

Parameters:

x - Posição x

y - Posição y

tamanho - Tamanho

cor - Cor

hp - Pontos de vida

velocidade - Velocidade

ultimaDirecao - Última direção

isFlying - Voa/Escala sobre paredes?

Method Details

takeDamage

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

Atualiza o dano causado ao inimigo

Parameters:

damage - O dano causado

Returns:

true (esse valor só poderá se tornar false para certos inimigos)

atacar

```
public abstract void atacar()
```

Gerencia o comportamento (movimentação e ataques) de cada inimigo Deve ser implentado por subclasses para definir seu comportamento