

# Index

[A](#) [B](#) [C](#) [D](#) [E](#) [F](#) [G](#) [H](#) [I](#) [K](#) [L](#) [M](#) [N](#) [O](#) [P](#) [Q](#) [R](#) [S](#) [T](#) [U](#) [V](#) [W](#) [X](#) [Y](#)

[All Classes and Interfaces](#) | [All Packages](#) | [Constant Field Values](#) | [Serialized Form](#)

## A

**aberta** - Variable in class [Porta](#)

Indica se a porta está aberta

**abrir()** - Method in class [Porta](#)

Abre a porta

**acessSecretRoom()** - Method in class [TelaBoss](#)

Carrega a tela da sala secreta

**acessSecretRoom()** - Method in class [TelaInicio](#)

Carrega a tela da sala secreta

**actionPerformed(ActionEvent)** - Method in class [TelaBase](#)

Manipula eventos de ação, principalmente do timer, solicitando repintura do componente a cada intervalo definido.

**actionPerformed(ActionEvent)** - Method in class [TelaBoss](#)

Manipula eventos de ação.

**actionPerformed(ActionEvent)** - Method in class [TelaJogo](#)

Manipula eventos de ação.

**activeMovementKeys** - Variable in class [TelaBoss.GameKeyAdapter](#)

Set guardando as teclas de movimento (teclas direcionais) ativas

**activeMovementKeys** - Variable in class [TelaJogo.GameKeyAdapter](#)

Set guardando as teclas de movimento (teclas direcionais) ativas

**activeShootingKeys** - Variable in class [TelaBoss.GameKeyAdapter](#)

Set guardando as teclas de tiro (teclas A,W,S e D) ativas

**activeShootingKeys** - Variable in class [TelaJogo.GameKeyAdapter](#)

Set guardando as teclas de tiro (teclas A,W,S e D) ativas

**addLineListener(LineListener)** - Method in class [MusicPlayer](#)

Adiciona um novo line listener ao clipe

**alcanceDeLaser** - Variable in class [TelaJogo.GigaBot](#)

O alcance do laser do gigabot

**alcanceDeLaser** - Variable in class [TelaJogo.SlimeBot](#)

O alcance do laser do slimebot

**alcanceDeVisao** - Variable in class [TelaJogo.AlgodogDoce](#)

O alcance do campo de visão do algodog

**alcanceDeVisao** - Variable in class [TelaJogo.QueijoBoxer](#)

O alcance do campo de visão/braço do queijo boxer

**Alert** - Class in [Unnamed Package](#)

Classe da Partícula de alerta

**Alert(int, int, int)** - Constructor for class [Alert](#)

Construtor da classe Alert

**alerta** - Variable in class [TelaBoss.Boss](#)

Partícula de alerta que aparece quando o boss realiza certos ataques

**alerta** - Variable in class [TelaJogo.AlgodogDoce](#)

A partícula de alerta que aparece caso o algodog perceba o jogador

**alerta** - Variable in class [TelaJogo.Armandibula](#)

A partícula de alerta que aparece quando o jogador pisa no (colide com o) Armandíbula

**alerta** - Variable in class [TelaJogo.Morcerango](#)

A partícula de alerta que aparece quando um inimigo é estourado

**alerta** - Variable in class [TelaJogo.QueijoBoxer](#)

A partícula de alerta que aparece caso o queijo boxer perceba o jogador

**alertas** - Variable in class [TelaBoss](#)

Uma lista contendo todas as partículas de alerta presentes na tela

**alertas** - Variable in class [TelaJogo](#)

Uma lista contendo todas as partículas de alerta presentes na tela

**alertImage** - Variable in class TelaBoss  
Imagens únicas

**alertImage** - Variable in class TelaJogo  
Imagens únicas

**AlgodaoFactory()** - Constructor for class TelaBoss.CerberoNimbus.AlgodaoFactory

**AlgodaoFactory()** - Constructor for class TelaJogo.AlgodogDoce.AlgodaoFactory

**algodaolmg** - Variable in class TelaBoss  
Imagens únicas

**algodaolmg** - Variable in class TelaJogo  
Imagens únicas

**algodoes** - Variable in class TelaBoss.CerberoNimbus  
Uma lista para gerenciar os algodões deixados pelo Cérbero ao rolar ou balançar

**algodoes** - Variable in class TelaJogo.AlgodogDoce  
Uma lista para gerenciar os algodões deixados pelo algodog ao rolar

**AlgodogDoce(int, int, Direction, int)** - Constructor for class TelaJogo.AlgodogDoce  
Construtor da classe AlgodogDoce

**algodogDocelmgs** - Variable in class TelaJogo  
Arrays de imagens

**Alho(int, int, Direction, int)** - Constructor for class TelaJogo.Alho  
Construtor da classe Alho

**ALHO** - Enum constant in enum class TelaJogo.Alho.Estagio  
Estágio inicial (hp = 3)

**alholmgs** - Variable in class TelaJogo  
Arrays de imagens

**altura** - Variable in class ObjetoColidivel  
Largura do objeto

**ALTURA\_TELA** - Static variable in class ObjetoColidivel  
Altura da tela

**ALTURA\_TELA** - Static variable in class TelaBase  
Altura padrão da tela (em pixels)

**Armandibula(int, int)** - Constructor for class TelaJogo.Armandibula  
Construtor da classe Armandibula

**armandibulalmgs** - Variable in class TelaJogo  
Arrays de imagens

**atacar()** - Method in class TelaBoss.Boss  
Gerencia o comportamento (geralmente ataques) de cada boss Deve ser implentado por subclasses para definir seu comportamento

**atacar()** - Method in class TelaBoss.Cappuccino  
Gerencia o comportamento do Cappuccino Assassino

**atacar()** - Method in class TelaBoss.CerberoNimbus  
Gerencia o comportamento do Cérbero Nimbus

**atacar()** - Method in class TelaBoss.GigaSlime  
Gerencia o comportamento do Giga Slime

**atacar()** - Method in class TelaBoss.Larry  
Gerencia o comportamento do Larry

**atacar()** - Method in class TelaBoss.MofadaBombada  
Gerencia o comportamento da Mofada Bombada

**atacar()** - Method in class TelaBoss.NaveMaeranha  
Gerencia o comportamento da Nave Mãeranha

**atacar()** - Method in class TelaBoss.SirPlatoth  
Gerencia o comportamento do Sir.

**atacar()** - Method in class TelaJogo.AlgodogDoce  
Gerencia o comportamento do Algodog

**atacar()** - Method in class TelaJogo.Alho  
Gerencia o comportamento do alho (nesse caso a movimentação).

**atacar()** - Method in class TelaJogo.Armandibula  
Faz com que o armandíbula acorde caso o jogador colida com ele.

**atacar()** - Method in class TelaJogo.Chocochato  
Impede o jogador de passar por ele e gerencia a "animação" de dano

**atacar()** - Method in class [TelaJogo.Flyme](#)  
Faz com que o flyme se mova de um lado para o outro

**atacar()** - Method in class [TelaJogo.GigaBot](#)  
Faz com que o gigabot crie um laser a cada 1,5 segundo.

**atacar()** - Method in class [TelaJogo.Inimigo](#)  
Gerencia o comportamento (movimentação e ataques) de cada inimigo Deve ser implentado por subclasses para definir seu comportamento

**atacar()** - Method in class [TelaJogo.Malandranha](#)  
Faz com que o Malandranha se mova na direção do jogador.

**atacar()** - Method in class [TelaJogo.Morcerango](#)  
Gerencia o comportamento do morcerango

**atacar()** - Method in class [TelaJogo.Prato](#)  
Faz com que o prato atire suas facas na direção especificada e gerencia as facas

**atacar()** - Method in class [TelaJogo.QueijoBoxer](#)  
Faz com que o queijo boxer ataque o jogador caso ele colida com seu campo de visão.

**atacar()** - Method in class [TelaJogo.Slime](#)  
Faz com que o slime se mova de um lado para o outro

**atacar()** - Method in class [TelaJogo.SlimeBot](#)  
Faz com que o slimebot crie um laser a cada 1,5 segundo.

**ativo** - Variable in class [Projeto](#)  
Indica se o projétil está ativo

**atualizarEstagio()** - Method in class [TelaJogo.Alho](#)  
Atualiza o estágio do alho baseado no seu hp atual

## B

**backgroundImage** - Variable in class [TelaVitoria](#)  
Imagem de fundo

**backgroundImg** - Variable in class [TelaInicio](#)  
Imagens

**backgroundImg** - Variable in class [TelaSecreta](#)  
Imagem de fundo

**backgroundImgs** - Variable in class [TelaBoss](#)  
Arrays de imagens

**backgroundImgs** - Variable in class [TelaJogo](#)  
Arrays de imagens

**batata** - Variable in class [TelaBoss](#)  
O personagem jogável do jogo (Duque Batata, ou o caça X-Salada na luta final)

**batata** - Variable in class [TelaJogo](#)  
O personagem jogável do jogo (Duque Batata)

**batatalmgs** - Variable in class [TelaBoss](#)  
Arrays de imagens

**batatalmgs** - Variable in class [TelaJogo](#)  
Arrays de imagens

**bolasDeMofo** - Variable in class [TelaBoss.MofadaBombada](#)  
Uma lista para gerenciar os projéteis da Mofada (as bolas de mofo)

**Boss(int, Color, int)** - Constructor for class [TelaBoss.Boss](#)  
Construtor da classe Boss

**bossAmount** - Variable in class [TelaBoss.BossManager](#)  
A quantidade de bosses (7)

**bossDungeons** - Variable in class [TelaBoss.BossManager](#)  
Lista dos layouts de todas as dungeons de boss

**BossLayout(int)** - Constructor for class [TelaBoss.BossManager.BossLayout](#)  
Construtor da classe BossLayout

**bossManager** - Variable in class [TelaBoss](#)  
Variável usada para gerenciar o boss atual

**BossManager()** - Constructor for class [TelaBoss.BossManager](#)  
Construtor da classe BossManager

**bossNum** - Variable in class [TelaBoss](#)  
Número identificador do boss atual (0 a 6)

**braco** - Variable in class [TelaBoss.MofadaBombada](#)

Um dos braços da Mofada

**braco** - Variable in class [TelaJogo.QueijoBoxer](#)  
O braço extensível do queijo boxer

**bracolmg** - Variable in class [TelaBoss](#)  
Imagens únicas

**bracolmgs** - Variable in class [TelaJogo](#)  
Arrays de imagens

## C

**caminho** - Variable in class [TelaBoss.Boss](#)  
Caminho do som de dano do boss

**campoDeVisao** - Variable in class [TelaJogo.AlgodogDoce](#)  
O campo de visão do algodog

**campoDeVisao** - Variable in class [TelaJogo.QueijoBoxer](#)  
O campo de visão do queijo boxer

**CampoDeVisao(int, int, int, int)** - Constructor for class [TelaJogo.Inimigo.CampoDeVisao](#)  
Construtor do campo de visão

**Cappuccino()** - Constructor for class [TelaBoss.Cappuccino](#)  
Construtor da Classe Cappuccino

**cappuccinolmgs** - Variable in class [TelaBoss](#)  
Arrays de imagens

**carregarImagens()** - Method in class [TelaBase](#)  
Carrega os recursos gráficos necessários para a tela.

**carregarImagens()** - Method in class [TelaBoss](#)  
Carrega as imagens necessárias para a tela de jogo.

**carregarImagens()** - Method in class [TelaGameOver](#)  
Carrega a imagem de Game Over.

**carregarImagens()** - Method in class [TelaInicio](#)  
Carrega as imagens necessárias para a tela inicial.

**carregarImagens()** - Method in class [TelaJogo](#)  
Carrega as imagens necessárias para a tela de jogo.

**carregarImagens()** - Method in class [TelaSecreta](#)  
Carrega a imagem de fundo.

**carregarImagens()** - Method in class [TelaVitoria](#)  
Carrega a imagem de fundo.

**carregarProximaDungeon()** - Method in class [TelaJogo](#)  
Carrega a próxima dungeon

**CarrotFactory** - Class in [Unnamed Package](#)  
Classe para a construção dos projéteis do jogador (cenouras)

**CarrotFactory()** - Constructor for class [CarrotFactory](#)

**cenouralmgs** - Variable in class [TelaBoss](#)  
Arrays de imagens

**cenouralmgs** - Variable in class [TelaJogo](#)  
Arrays de imagens

**cenouras** - Variable in class [TelaBoss](#)  
Uma lista para gerenciar os projéteis do jogador (as cenouras)

**cenouras** - Variable in class [TelaJogo](#)  
Uma lista para gerenciar os projéteis do jogador (as cenouras)

**centerPos** - Variable in class [TelaBoss.Cappuccino](#)  
A posição central (onde o Cappuccino aparece inicialmente)

**CerberoNimbus()** - Constructor for class [TelaBoss.CerberoNimbus](#)  
Construtor da classe CerberoNimbus

**cerberoNimbuslmgs** - Variable in class [TelaBoss](#)  
Arrays de imagens

**changeSight()** - Method in class [TelaJogo.AlgodogDoce](#)  
Cria o campo de visão do algodog doce, ou o altera caso ele tenha trocado de direção

**Chocochato(int, int)** - Constructor for class [TelaJogo.Chocochato](#)  
Construtor da classe Chocochato

**chocochatolmgs** - Variable in class [TelaJogo](#)

Arrays de imagens

**cleanImgArray(Image[])** - Method in class [TelaBoss](#)  
Limpa um array de imagem

**cleanImgArray(Image[])** - Method in class [TelaJogo](#)  
Limpa um array de imagem

**cleanKeyListener()** - Method in class [TelaBoss](#)  
Limpa o leitor de teclas

**cleanKeyListener()** - Method in class [TelaJogo](#)  
Limpa o leitor de teclas

**cleanUp()** - Method in class [TelaBase](#)  
Realiza limpeza de recursos antes da tela ser descartada.

**cleanUp()** - Method in class [TelaBoss](#)  
Realiza limpeza de recursos antes da tela ser descartada.

**cleanUp()** - Method in class [TelaGameOver](#)  
Realiza limpeza de recursos antes da tela ser descartada.

**cleanUp()** - Method in class [TelaInicio](#)  
Realiza limpeza de recursos antes da tela ser descartada.

**cleanUp()** - Method in class [TelaJogo](#)  
Realiza limpeza de recursos antes da tela ser descartada.

**cleanUp()** - Method in class [TelaSecreta](#)  
Realiza limpeza de recursos antes da tela ser descartada.

**cleanUp()** - Method in class [TelaVitoria](#)  
Realiza limpeza de recursos antes da tela ser descartada.

**clip** - Variable in class [MusicPlayer](#)  
Clipe a ser tocado

**clones** - Variable in class [TelaBoss.Cappuccino](#)  
Clones que o Cappuccino pode gerar durante a luta

**colideCom(ObjetoColidivel)** - Method in class [ObjetoColidivel](#)  
Método para verificar colisão entre dois objetos

**CollisionLayer()** - Constructor for enum class [ObjetoColidivel.CollisionLayer](#)

**continueButton** - Variable in class [TelaGameOver](#)  
Botão para voltar para o jogo

**continueButton()** - Method in class [TelaGameOver](#)  
Configura o botão de continuar.

**continuousActionTimer** - Variable in class [TelaBoss.GameKeyAdapter](#)  
Timer para processar ações do jogador de forma contínua (~60 FPS)

**continuousActionTimer** - Variable in class [TelaJogo.GameKeyAdapter](#)  
Timer para processar ações do jogador de forma contínua (~60 FPS)

**cor** - Variable in class [ObjetoColidivel](#)  
Cor do objeto (caso sua imagem não carregue)

**createProjectile(int, int)** - Static method in class [TelaJogo.AlgodogDoce.AlgodaoFactory](#)  
Cria um novo algodão

**createProjectile(int, int, boolean)** - Static method in class [TelaBoss.CerberaNimbus.AlgodaoFactory](#)  
Cria um novo algodão

**createProjectile(int, int, Direction)** - Static method in class [CarrotFactory](#)  
Cria uma nova cenoura

**createProjectile(int, int, Direction)** - Static method in class [TelaJogo.Prato.KnifeFactory](#)  
Cria uma nova faca

**criarClone(int)** - Method in class [TelaBoss.Cappuccino](#)  
Cria um clone do Cappuccino (o qual, por questão de convênencia, é considerado um projétil)

**curBoss** - Variable in class [TelaBoss](#)  
O boss atual

**curDirection** - Variable in class [TelaJogo.AlgodogDoce](#)  
Uma variável de direção auxiliar

**curHp** - Variable in class [TelaBoss.Cappuccino](#)  
Uma variável auxiliar que guarda o hp do Cappuccino em certos momentos

**curlImage** - Variable in class [ObjetoColidivel](#)  
Imagem atual do objeto

**currentBoss** - Variable in class [TelaBoss.BossManager](#)  
O boss atual

**currentDungeon** - Variable in class TelaJogo.DungeonManager

A dungeon atual

**curSpot** - Variable in class TelaBoss.Cappuccino

A posição atual do Cappuccino

## D

**DENTALHO** - Enum constant in enum class TelaJogo.Alho.Estagio

Estágio alcançado após a divisão (hp = 2)

**desativar()** - Method in class Particle

Desativa a partícula

**desativar()** - Method in class Projatil

Desativa o projétil

**desativarExistentes()** - Method in class TelaBoss.CerberoNimbus

Remove o algodão nas paredes antes do Céerbero começar a balançar o corpo

**DESCASCALHO** - Enum constant in enum class TelaJogo.Alho.Estagio

Estágio após a casca ser perdida (hp = 1)

**desenharTela(Graphics)** - Method in class TelaBase

Renderiza os elementos visuais específicos da tela.

**desenharTela(Graphics)** - Method in class TelaBoss

Renderiza os elementos visuais da tela de boss, incluindo todos os objetos colidíveis e partículas.

**desenharTela(Graphics)** - Method in class TelaGameOver

Renderiza os elementos visuais da tela de Game Over.

**desenharTela(Graphics)** - Method in class TelaInicio

Renderiza os elementos visuais da tela inicial.

**desenharTela(Graphics)** - Method in class TelaJogo

Renderiza os elementos visuais da tela de jogo, incluindo todos os objetos colidíveis e partículas.

**desenharTela(Graphics)** - Method in class TelaSecreta

Renderiza os elementos visuais da tela secreta.

**desenharTela(Graphics)** - Method in class TelaVitoria

Renderiza os elementos visuais da tela de vitória.

**direcaoX** - Variable in class Projatil

Direção horizontal do projétil

**direcaoY** - Variable in class Projatil

Direção verical do projétil

**Direction** - Enum Class in Unnamed Package

Representa direções

**Direction()** - Constructor for enum class Direction

**dispose()** - Method in class TelaBoss.GameKeyAdapter

Para o timer de ação contínua

**dispose()** - Method in class TelaJogo.GameKeyAdapter

Para o timer de ação contínua

**dmgTimer** - Variable in class TelaJogo.Chocochato

Duração de sua "animação" de dano

**DOOR** - Enum constant in enum class ObjetoColidivel.CollisionLayer

Porta

**DOWN** - Enum constant in enum class Direction

Baixo

**dungeonAmount** - Variable in class TelaJogo.DungeonManager

A quantidade de dungeons (25, excluindo as dungeons de boss)

**DungeonLayout(int)** - Constructor for class TelaJogo.DungeonManager.DungeonLayout

Construtor da classe DungeonLayout

**dungeonManager** - Variable in class TelaJogo

Variável usada para gerenciar a dungeon atual

**DungeonManager()** - Constructor for class TelaJogo.DungeonManager

Construtor da classe DungeonManager

**dungeons** - Variable in class TelaJogo.DungeonManager

Lista dos layouts de todas as dungeons

## E



**efeito** - Variable in class [TelaBase](#)

Reprodutor de efeitos sonoros

**ENEMY** - Enum constant in enum class [ObjetoColidivel.CollisionLayer](#)

Inimigos e bosses

**enemyCount** - Variable in class [TelaJogo](#)

Guarda a quantidade de inimigos na tela

**estado** - Variable in class [TelaBase](#)

Estado atual do jogo (inicialmente PARADO)

**EstadoJogo()** - Constructor for enum class [TelaBase.EstadoJogo](#)

**estagio** - Variable in class [TelaJogo.Alho](#)

O estágio atual do alho

**Estagio()** - Constructor for enum class [TelaJogo.Alho.Estagio](#)

## F

**faca** - Variable in class [TelaBoss.SirPlato](#)

A faca do Plato

**facalmgs** - Variable in class [TelaBoss](#)

Arrays de imagens

**facalmgs** - Variable in class [TelaJogo](#)

Arrays de imagens

**facas** - Variable in class [TelaJogo.Prato](#)

Uma lista para gerenciar os projéteis do prato (as facas)

**fail** - Variable in class [TelaBoss.Cappuccino](#)

Indica se o jogador falhou em encontrar o Cappuccino verdadeiro a tempo

**fechar()** - Method in class [Porta](#)

Fecha a porta

**fiolmgs** - Variable in class [TelaBoss](#)

Arrays de imagens

**fios** - Variable in class [TelaBoss.Larry](#)

Uma lista para guardar os fios do Larry

**fios** - Variable in class [TelaBoss.NaveMaeranha](#)

Uma lista para guardar os fios da nave

**Flyme(int, int, Direction)** - Constructor for class [TelaJogo.Flyme](#)

Construtor da classe Flyme

**flymeImgs** - Variable in class [TelaJogo](#)

Arrays de imagens

**foraDaTela()** - Method in class [ObjetoColidivel](#)

Verifica se o objeto está fora da tela

**fritolmg** - Variable in class [TelaGameOver](#)

Imagem de Game Over

## G

**gameKeyAdapter** - Variable in class [TelaBoss](#)

O leitor teclas responsável por controlar o jogador

**gameKeyAdapter** - Variable in class [TelaJogo](#)

O leitor teclas responsável por controlar o jogador

**GameKeyAdapter()** - Constructor for class [TelaBoss.GameKeyAdapter](#)

Construtor da classe GameKeyAdapter

**GameKeyAdapter()** - Constructor for class [TelaJogo.GameKeyAdapter](#)

Construtor da classe GameKeyAdapter

**gameOver()** - Method in class [TelaBoss](#)

Carrega a tela de Game Over

**gameOver()** - Method in class [TelaJogo](#)

Carrega a tela de Game Over

**garfo** - Variable in class [TelaBoss.SirPlato](#)

O garfo do Plato

**garfolmg** - Variable in class [TelaBoss](#)

Imagens únicas

**genRollingCotton()** - Method in class TelaBoss.CerberoNimbus

Gera algodão enquanto o algodog rola

**genShakingCotton()** - Method in class TelaBoss.CerberoNimbus

Gera algodão indestrutível nas paredes após o cêrbero balançar o corpo

**genString()** - Method in class TelaBoss.NaveMaeranha

Gera os fios da nave

**genTeias()** - Method in class TelaBoss.NaveMaeranha

Gera as teias da nave

**genWarning()** - Method in class TelaBoss.CerberoNimbus

Gera os avisos antes do Cêrbero balançar o corpo

**genWarning()** - Method in class TelaBoss.NaveMaeranha

Gera os avisos antes da nave soltar os seus fios

**getAltura()** - Method in class Alert

**getAltura()** - Method in class ObjetoColidivel

**getBoss()** - Method in class TelaBoss.BossManager.BossLayout

Adiciona o boss

**getClip()** - Method in class MusicPlayer

**getCor()** - Method in class ObjetoColidivel

**getCor()** - Method in class Porta

**getCurrentBoss()** - Method in class TelaBoss.BossManager

Retorna o boss atual

**getCurrentDungeon()** - Method in class TelaJogo.DungeonManager

Retorna a dungeon atual

**getDirX()** - Method in class Projatil

**getDirY()** - Method in class Projatil

**getHp()** - Method in class Player

**getImage()** - Method in class ObjetoColidivel

**getInimigos()** - Method in class TelaJogo.DungeonManager.DungeonLayout

Adiciona os inimigos da dungeon

**getLargura()** - Method in class Alert

**getLargura()** - Method in class ObjetoColidivel

**getLayer()** - Method in class ObjetoColidivel

**getLineListeners()** - Method in class MusicPlayer

**getParedes()** - Method in class TelaBoss.BossManager.BossLayout

Adciona as paredes da dungeon

**getParedes()** - Method in class TelaJogo.DungeonManager.DungeonLayout

Adciona as paredes da dungeon

**getTamanho()** - Method in class Particle

**getUltimaDirecao()** - Method in class Player

**getVelocidade()** - Method in class Player

**getX()** - Method in class ObjetoColidivel

**getX()** - Method in class Particle

**getY()** - Method in class ObjetoColidivel

**getY()** - Method in class Particle

**GigaBot(int, int, Direction, int)** - Constructor for class TelaJogo.GigaBot

Construtor da classe Gigabot



**gigaBotImgs** - Variable in class TelaJogo

Arrays de imagens

**GigaSlime()** - Constructor for class TelaBoss.GigaSlime

Construtor da classe GigaSlime

**gigaSlimeImgs** - Variable in class TelaBoss

Arrays de imagens

**gLaserImgs** - Variable in class TelaJogo

Arrays de imagens

## H

**hasAttacked** - Variable in class TelaJogo.QueijoBoxer

Indicam se o queijo boxer já atacou/ está em alerta

**hasPunched** - Variable in class TelaBoss.MofadaBombada

Indica se a Mofada tentou socar o jogador com um dos braços

**hp** - Variable in class Player

Ponto de vida do jogador (o máximo é 5)

**hp** - Variable in class TelaBoss.Boss

Os pontos de vida do boss

**hp** - Variable in class TelaJogo.Inimigo

Os pontos de vida do inimigo (o padrão é 1)

## I

**iconPause** - Variable in class TelaBoss

Imagem do ícone de pausa

**iconPause** - Variable in class TelaJogo

Imagem do ícone de pausa

**imgSet** - Variable in class TelaJogo.Alho

Variável auxiliar para o gerenciamento de imagens

**inDespair** - Variable in class TelaBoss.Larry

Indica se o Larry soltou o segundo set de fios

**inicialEnemyCount** - Variable in class TelaJogo.Morcerango

Guarda quantos inimigos haviam na dungeon inicialmente

**Inimigo(int, int, int, Color, int, int, Direction, boolean)** - Constructor for class TelaJogo.Inimigo

Construtor da classe Inimigo

**inimigos** - Variable in class TelaJogo

Uma lista contendo todos os inimigos presentes na tela

**inPain** - Variable in class Player

Indica se o jogador está no estado temporário de invulnerabilidade

**instrucoesButton** - Variable in class TelaInicio

Botão para exibir as instruções do jogo

**instrucoesButton()** - Method in class TelaInicio

Configura o botão de intruções.

**INTERVALO** - Static variable in class TelaBase

Intervalo de tempo (em milissegundos) usado pelo timer do jogo

**INTERVALO\_TIRO** - Static variable in class TelaBoss

O intervalo entre cada tiro do jogador (0,3 s)

**INTERVALO\_TIRO** - Static variable in class TelaJogo

O intervalo entre cada tiro do jogador (0,3 s)

**isAberta()** - Method in class Porta

**isAlive** - Variable in class TelaBoss.Boss

Indica se o boss está vivo

**isAlive** - Variable in class TelaJogo.Inimigo

Indica se o inimigo está vivo

**isAtivo** - Variable in class Particle

Indica se a partícula ainda está ativa

**isAtivo()** - Method in class Particle

**isAtivo()** - Method in class Projetil

**isAttacking** - Variable in class [TelaBoss.Boss](#)

Indica se o boss está usando certos ataques

**isAttacking** - Variable in class [TelaJogo.GigaBot](#)

Indica se o gigabot está atacando

**isAttacking** - Variable in class [TelaJogo.SlimeBot](#)

Indica se o slimebot está atacando

**isBlowingUp** - Variable in class [TelaBoss.NaveMaeranha](#)

Indica se a nave perdeu todos os seus pontos de vida

**isCollidable** - Variable in class [Projetoil](#)

Indica se ele é colidível com projéteis do jogador ou não

**isCollidable()** - Method in class [Projetoil](#)

**isFlying** - Variable in class [TelaJogo.Inimigo](#)

Indica se o inimigo pode passar por cima de paredes

**isInvulnerable()** - Method in class [Player](#)

**isMovementKey(int)** - Method in class [TelaBoss.GameKeyAdapter](#)

Verifica se a tecla apertada é uma tecla direcional

**isMovementKey(int)** - Method in class [TelaJogo.GameKeyAdapter](#)

Verifica se a tecla apertada é uma tecla direcional

**isPlaying** - Variable in class [MusicPlayer](#)

Indica se o clipe está tocando

**isPlaying()** - Method in class [MusicPlayer](#)

**isRolling** - Variable in class [TelaJogo.AlgodogDoce](#)

Indicam se o algodog está rolando/ em alerta

**isShootingKey(int)** - Method in class [TelaBoss.GameKeyAdapter](#)

Verifica se a tecla apertada é A,W,S ou D

**isShootingKey(int)** - Method in class [TelaJogo.GameKeyAdapter](#)

Verifica se a tecla apertada é A,W,S ou D

**isSleeping** - Variable in class [TelaJogo.Armandibula](#)

Indicam se o armandíbula está dormindo/ em alerta

**isSleeping** - Variable in class [TelaJogo.Morcerango](#)

Indicam se o morcerango está dormindo/ em alerta

## K

**keyPressed(KeyEvent)** - Method in class [TelaBoss.GameKeyAdapter](#)

Chamado quando alguma tecla é pressionada.

**keyPressed(KeyEvent)** - Method in class [TelaJogo.GameKeyAdapter](#)

Chamado quando alguma tecla é pressionada.

**keyReleased(KeyEvent)** - Method in class [TelaBoss.GameKeyAdapter](#)

Chamado quando alguma tecla é solta.

**keyReleased(KeyEvent)** - Method in class [TelaJogo.GameKeyAdapter](#)

Chamado quando alguma tecla é solta.

**KnifeFactory()** - Constructor for class [TelaJogo.Prato.KnifeFactory](#)

## L

**lancaChamas** - Variable in class [TelaBoss.GigaSlime](#)

O fogo do Giga Slime

**lancaChamasImg** - Variable in class [TelaBoss](#)

Imagens únicas

**largura** - Variable in class [ObjetoColidivel](#)

Largura do objeto

**LARGURA\_TELA** - Static variable in class [ObjetoColidivel](#)

Largura da tela

**LARGURA\_TELA** - Static variable in class [TelaBase](#)

Largura padrão da tela (em pixels)

**Larry()** - Constructor for class [TelaBoss.Larry](#)

Construtor da classe Larry

**larryImgs** - Variable in class [TelaBoss](#)  
Arrays de imagens

**laser** - Variable in class [TelaJogo.GigaBot](#)  
O laser do gigabot

**laser** - Variable in class [TelaJogo.SlimeBot](#)  
O laser do slimebot

**laserImgs** - Variable in class [TelaJogo](#)  
Arrays de imagens

**lastAttack** - Variable in class [TelaBoss.CerberaNimbus](#)  
Guarda o último ataque usado. 0 é balançar e 1 é rolar

**lastAttack** - Variable in class [TelaBoss.MofadaBombada](#)  
Guarda a direção do último ataque de braço usado.

**lastAttack** - Variable in class [TelaBoss.SirPlatoH](#)  
Guarda o último ataque usado. 0 é garfo e 1 é faca

**lay** - Variable in class [TelaBoss.BossManager.BossLayout](#)  
O número do boss atual

**lay** - Variable in class [TelaJogo.DungeonManager.DungeonLayout](#)  
O número da dungeon atual

**layer** - Variable in class [ObjetoColidivel](#)  
Camada de colisão do objeto

**layout** - Variable in class [TelaBoss](#)  
O layout da dungeon do boss atual

**layout** - Variable in class [TelaJogo](#)  
O layout da dungeon atual

**LEFT** - Enum constant in enum class [Direction](#)  
Esquerda

**LINE\_OF\_SIGHT** - Enum constant in enum class [ObjetoColidivel.CollisionLayer](#)  
Campo de visão

**lineListeners** - Variable in class [MusicPlayer](#)  
Lista de line listeners do clipe

**loadBoss(int)** - Method in class [TelaBoss](#)  
Carrega a tela de batalha contra um boss.

**loadBoss(int)** - Method in class [TelaInicio](#)  
Carrega a tela de batalha contra um boss.

**loadBoss(int)** - Method in class [TelaJogo](#)  
Carrega a tela de batalha contra um boss.

**loadGame(int)** - Method in class [TelaSecreta](#)  
Salva o jogo e carrega a tela de jogo

**logoImg** - Variable in class [TelaInicio](#)  
Imagens

**luvalmg** - Variable in class [TelaBoss](#)  
Imagens únicas

**luvalmgs** - Variable in class [TelaJogo](#)  
Arrays de imagens

## M

**main(String[])** - Static method in class [Start](#)  
Método main

**Malandranha(int, int)** - Constructor for class [TelaJogo.Malandranha](#)  
Construtor da classe Malandranha

**malandranhalmgs** - Variable in class [TelaJogo](#)  
Arrays de imagens

**maxHp** - Variable in class [TelaBoss.Boss](#)  
A quantidade de pontos de vida máxima do boss

**MofadaBombada()** - Constructor for class [TelaBoss.MofadaBombada](#)  
Construtor da classe MofadaBombada

**mofadaBombadalmgs** - Variable in class [TelaBoss](#)  
Arrays de imagens

**mofolmg** - Variable in class [TelaBoss](#)  
Imagens únicas

**Morcerango(int, int, Direction)** - Constructor for class TelaJogo.Morcerango

Construtor da classe Morcerango

**morcerangolmgs** - Variable in class TelaJogo

Arrays de imagens

**mostrarInstrucoes()** - Method in class TelaInicio

Exibe as instruções do jogo em uma caixa de diálogo.

**mostrarPausa()** - Method in class TelaBoss

Mostra o menu de pausa.

**mostrarPausa()** - Method in class TelaJogo

Mostra o menu de pausa.

**mover()** - Method in class Projtil

Move o projétil

**musica** - Variable in class Start

Music player usado para todas as telas do jogo

**musica** - Variable in class TelaBase

Reprodutor de música de fundo

**MusicPlayer** - Class in Unnamed Package

Classe para a reprodução de músicas e efeitos sonoros no jogo

**MusicPlayer()** - Constructor for class MusicPlayer

## N

**NaveMaeranha()** - Constructor for class TelaBoss.NaveMaeranha

Construtor da classe NaveMaeranha

**naveMareanhalmg** - Variable in class TelaBoss

Imagens únicas

**newSave(File)** - Method in class TelaInicio

Cria um novo arquivo de save para o boss secreto com o valor padrão (0).

**newSave(File)** - Method in class TelaJogo

Cria um novo arquivo de save com o valor padrão (1).

**nextDungeon()** - Method in class TelaJogo.DungeonManager

Carrega a próxima dungeon

**nome** - Variable in class TelaBoss.Boss

Nome do boss

**NOME\_FONTE** - Static variable in class TelaBase

Fonte padrão usada na maioria dos textos do jogo

## O

**ObjetoColidivel** - Class in Unnamed Package

Classe base abstrata para todos os objetos colidíveis do jogo.

**ObjetoColidivel(int, int, int, int, Color, ObjetoColidivel.CollisionLayer)** - Constructor for class ObjetoColidivel

Construtor da classe ObjetoColidivel

**ObjetoColidivel.CollisionLayer** - Enum Class in Unnamed Package

Representa os diferentes tipos de objetos colidíveis

**objetosColidiveis** - Variable in class TelaBoss

Uma lista contendo todos os objetos colidíveis presentes na tela

**objetosColidiveis** - Variable in class TelaJogo

Uma lista contendo todos os objetos colidíveis presentes na tela

## P

**PAIN\_DURATION** - Static variable in class Player

Duração da invulnerabilidade (2 segundos)

**paintComponent(Graphics)** - Method in class TelaBase

Método de renderização do Swing.

**painTimer** - Variable in class Player

Timer de duração da invulnerabilidade

**PARADO** - Enum constant in enum class TelaBase.EstadoJogo

Jogo parado (inativo)

**Parede** - Class in Unnamed Package

Classe para as paredes

**Parede(int, int, int, int)** - Constructor for class Parede  
Construtor da classe parede

**paredeImg** - Variable in class TelaBoss  
Imagens únicas

**paredeImg** - Variable in class TelaJogo  
Imagens únicas

**paredes** - Variable in class TelaBoss  
Uma lista contendo todas as paredes presentes na tela

**paredes** - Variable in class TelaJogo  
Uma lista contendo todas as paredes presentes na tela

**Particle** - Class in Unnamed Package  
Classe base abstrata para todas as partículas do jogo.

**Particle(int, int, int)** - Constructor for class Particle  
Construtor da classe Particle

**PAUSADO** - Enum constant in enum class TelaBase.EstadoJogo  
Jogo pausado (execução suspensa)

**pauseButton** - Variable in class TelaBoss  
Botão para pausar o jogo

**pauseButton** - Variable in class TelaJogo  
Botão para pausar o jogo

**pauseButton()** - Method in class TelaBoss  
Configura o botão de pausa.

**pauseButton()** - Method in class TelaJogo  
Configura o botão de pausa.

**playCutscene()** - Method in class TelaBoss  
Mostra uma caixa de diálogo após a luta contra o Larry ter terminado

**playDefeatAnimation()** - Method in class TelaBoss.Larry  
Mostra a "animação" de derrota do Larry

**playDefeatAnimation()** - Method in class TelaBoss.NaveMaeranha  
Mostra a "animação" de derrota da nave

**Player** - Class in Unnamed Package  
Classe para o jogador (Duque Batata)

**Player(int, int)** - Constructor for class Player  
Construtor da classe Player

**PLAYER** - Enum constant in enum class ObjetoColidivel.CollisionLayer  
Jogador

**PLAYER\_SPEED** - Static variable in class Player  
Velocidade de movimento do jogador

**playSong(String, boolean)** - Method in class MusicPlayer  
Começa a tocar um clipe

**Pof** - Class in Unnamed Package  
Classe da Partícula de pof!

**Pof(int, int, int)** - Constructor for class Pof  
Construtor da classe Pof

**pofImage** - Variable in class TelaBoss  
Imagens únicas

**pofImage** - Variable in class TelaJogo  
Imagens únicas

**pofs** - Variable in class TelaBoss  
Uma lista contendo todas as partículas de pof!

**pofs** - Variable in class TelaJogo  
Uma lista contendo todas as partículas de pof!

**pofTimer** - Variable in class Pof  
Timer de duração da partícula

**porta** - Variable in class TelaBoss  
A porta onde o jogador deve entrar para passar para o próximo mundo (ou entrar na sala secreta, no caso do boss secreto)

**porta** - Variable in class TelaJogo  
A porta onde o jogador deve entrar para passar para a próxima dungeon

**Porta** - Class in [Unnamed Package](#)

Classe para a porta

**Porta(int, int, int, int)** - Constructor for class [Porta](#)

Construtor da classe Porta

**portalimgs** - Variable in class [TelaBoss](#)

Arrays de imagens

**portalimgs** - Variable in class [TelaJogo](#)

Arrays de imagens

**Prato(int, int, Direction)** - Constructor for class [TelaJogo.Prato](#)

Construtor da classe Prato

**pratolmgs** - Variable in class [TelaJogo](#)

Arrays de imagens

**processMovement()** - Method in class [TelaBoss.GameKeyAdapter](#)

Processa o movimento do jogador

**processMovement()** - Method in class [TelaJogo.GameKeyAdapter](#)

Processa o movimento do jogador

**processShooting()** - Method in class [TelaBoss.GameKeyAdapter](#)

Processa os tiros do jogador

**processShooting()** - Method in class [TelaJogo.GameKeyAdapter](#)

Processa os tiros do jogador

**PROJECTILE** - Enum constant in enum class [ObjetoColidivel.CollisionLayer](#)

Projéteis e outros ataques inimigos

**Projtil** - Class in [Unnamed Package](#)

Classe para os projéteis e outros ataques inimigos

**Projtil(int, int, int, int, int, int, Color, boolean)** - Constructor for class [Projtil](#)

Construtor da classe projétil

## Q

**QueijoBoxer(int, int, Direction, int)** - Constructor for class [TelaJogo.QueijoBoxer](#)

Construtor da classe Queijo Boxer

**queijoBoxerlmgs** - Variable in class [TelaJogo](#)

Arrays de imagens

## R

**readSaveData()** - Method in class [TelaInicio](#)

Lê o arquivo de save do boss secreto para determinar se ele já foi derrotado.

**readSaveData()** - Method in class [TelaJogo](#)

Lê o arquivo de save para determinar qual mundo deve ser carregado

**removeLineListener(LineListener)** - Method in class [MusicPlayer](#)

Remove um clipe da lista de line listeners

**resetKeyState()** - Method in class [TelaBoss](#)

Garante que todas as teclas são liberadas

**resetKeyState()** - Method in class [TelaJogo](#)

Garante que todas as teclas são liberadas

**returnButton** - Variable in class [TelaGameOver](#)

Botão para voltar para a tela inicial

**returnButton** - Variable in class [TelaSecreta](#)

Botão para voltar para a tela inicial

**returnButton** - Variable in class [TelaVitoria](#)

Botão para voltar para a tela inicial

**returnButton()** - Method in class [TelaGameOver](#)

Configura o botão de retorno.

**returnButton()** - Method in class [TelaSecreta](#)

Configura o botão de retorno.

**returnButton()** - Method in class [TelaVitoria](#)

Configura o botão de retorno.

**returnToGame()** - Method in class [TelaBoss](#)

Carrega a tela de jogo

**RIGHT** - Enum constant in enum class [Direction](#)

Direita



**RODANDO** - Enum constant in enum class `TelaBase.EstadoJogo`  
Jogo em execução normal

## S

**save** - Variable in class `TelaBase`

Slot de save atual (determina qual mundo será carregado)

**saveCapuData()** - Method in class `TelaBoss`

Salva no arquivo de save do boss secreto o fato que ele foi derrotado

**saveData()** - Method in class `TelaBase`

Salva o valor atual de save no arquivo de save

**SECRET\_CODE** - Variable in class `TelaInicio`

Código secreto necessário para acessar a sala secreta

**secreteTextField** - Variable in class `TelaInicio`

Campo de texto onde o jogador poderá digitar o código secreto

**secreteTextField()** - Method in class `TelaInicio`

Configura o campo de texto do código secreto.

**setDirX(int)** - Method in class `Projetoil`

Atualiza a direção horizontal

**setDirY(int)** - Method in class `Projetoil`

Atualiza a direção vertical

**setImage(Image)** - Method in class `ObjetoColidivel`

Atualiza a imagem

**setUltimaDirecao(Direction)** - Method in class `Player`

Atualiza a direção do jogador

**setX(int)** - Method in class `ObjetoColidivel`

Atualiza a posição x

**setY(int)** - Method in class `ObjetoColidivel`

Atualiza a posição y

**shakeAlerts** - Variable in class `TelaBoss.CerberoNimbus`

Partículas de alertas que aparecem quando o Cérbero balança seu pelo

**shouldCollideWith(ObjetoColidivel)** - Method in class `ObjetoColidivel`

Relevante apenas para a colisão de projéteis.

**showTip** - Variable in class `TelaGameOver`

Valor gerado aleatoriamente ao carregar a tela.

**SirPlatoH()** - Constructor for class `TelaBoss.SirPlatoH`

Construtor da Classe SirPlatoH

**sirPlatoHImgs** - Variable in class `TelaBoss`

Arrays de imagens

**skipSpot** - Variable in class `TelaBoss.CerberoNimbus`

Lugar seguro para o jogador se esconder durante a luta

**Slime(int, int, Direction)** - Constructor for class `TelaJogo.Slime`

Construtor da classe Slime

**SlimeBot(int, int, Direction, int)** - Constructor for class `TelaJogo.SlimeBot`

Construtor da classe Slimebot

**slimeBotImgs** - Variable in class `TelaJogo`

Arrays de imagens

**slimeImgs** - Variable in class `TelaJogo`

Arrays de imagens

**softClean()** - Method in class `TelaBoss`

Método de limpeza parcial

**softClean()** - Method in class `TelaJogo`

Método de limpeza parcial, usado individualmente para a transição entre dungeons

**start()** - Method in class `TelaBase`

Inicia o timer e muda o estado do jogo para RODANDO

**start()** - Method in class `TelaBoss`

Inicia a luta

**start()** - Method in class `TelaJogo`

Inicia o jogo

**Start** - Class in `Unnamed Package`

Classe principal do jogo

**Start()** - Constructor for class **Start**  
Cria a tela inicial quando o jogo é aberto

**startButton** - Variable in class **TelaInicio**  
Botão para iniciar o jogo

**startButton()** - Method in class **TelaInicio**  
Configura o botão de início.

**stopSong()** - Method in class **MusicPlayer**  
Para a reprodução do clipe

**stringAlerts** - Variable in class **TelaBoss.Larry**  
Partículas de alerta que aparecem quando o Larry solta os seus fios

**stringAlerts** - Variable in class **TelaBoss.NaveMaeranha**  
Partículas de alerta que aparecem quando a nave solta os seus fios

**stringYs** - Variable in class **TelaBoss.NaveMaeranha**  
Guarda onde os fios vão aparecer

## T

**takeDamage(int)** - Method in class **Player**  
Atualiza o dano causado ao jogador e ativa o estado de invulnerabilidade

**takeDamage(int)** - Method in class **TelaBoss.Boss**  
Atualiza o dano causado ao boss

**takeDamage(int)** - Method in class **TelaBoss.Cappuccino**  
Atualiza o dano causado ao Cappuccino

**takeDamage(int)** - Method in class **TelaBoss.CerberaNimbus**  
Atualiza o dano causado ao Cérbero, e remove os alertas caso seja derrotado

**takeDamage(int)** - Method in class **TelaBoss.Larry**  
Atualiza o dano causado ao Larry

**takeDamage(int)** - Method in class **TelaBoss.NaveMaeranha**  
Atualiza o dano causado à nave

**takeDamage(int)** - Method in class **TelaJogo.AlgodogDoce**  
Atualiza o dano causado ao algodog, e remove os algodões e alerta caso seja derrotado

**takeDamage(int)** - Method in class **TelaJogo.Alho**  
Atualiza o dano causado ao alho, e cria um dentalho caso leve dano na fase de ALHO

**takeDamage(int)** - Method in class **TelaJogo.Armandibula**  
Atualiza o dano causado ao armandíbula

**takeDamage(int)** - Method in class **TelaJogo.Chocochato**  
Atualiza o dano causado ao chocochato.

**takeDamage(int)** - Method in class **TelaJogo.GigaBot**  
Atualiza o dano causado ao gigabot, e remove o laser caso seja derrotado

**takeDamage(int)** - Method in class **TelaJogo.Inimigo**  
Atualiza o dano causado ao inimigo

**takeDamage(int)** - Method in class **TelaJogo.Morcerango**  
Atualiza o dano causado ao morcerango

**takeDamage(int)** - Method in class **TelaJogo.QueijoBoxer**  
Atualiza o dano causado ao queijo boxer, e remove o braço e alerta caso seja derrotado

**takeDamage(int)** - Method in class **TelaJogo.SlimeBot**  
Atualiza o dano causado ao slimebot, e remove o laser caso seja derrotado

**tamanho** - Variable in class **Particle**  
Tamanho da partícula

**tamanho** - Static variable in class **Player**  
Tamanho do jogador

**tamanho** - Variable in class **TelaBoss.Boss**  
O tamanho do boss (o padrão é 250px/200px)

**tamanho** - Variable in class **TelaJogo.Inimigo**  
O tamanho do inimigo (o padrão é 50px)

**TAMANHO\_BLOCO** - Static variable in class **TelaBase**  
Tamanho padrão (em pixels) para objetos colidíveis

**teialmg** - Variable in class **TelaBoss**  
Imagens únicas

**teias** - Variable in class **TelaBoss.Larry**  
Uma lista para guardar as teias do Larry

**telas** - Variable in class **TelaBoss.NaveMaeranha**

Uma lista para guardar as telas da nave

**TelaBase** - Class in **Unnamed Package**

Classe base abstrata para todas as telas do jogo.

**TelaBase(MusicPlayer)** - Constructor for class **TelaBase**

Construtor da tela base

**TelaBase.EstadoJogo** - Enum Class in **Unnamed Package**

Representa os possíveis estados do jogo

**TelaBoss** - Class in **Unnamed Package**

Classe da Tela de lutas contra boss do jogo

**TelaBoss(MusicPlayer, int)** - Constructor for class **TelaBoss**

Construtor da tela de boss

**TelaBoss.Boss** - Class in **Unnamed Package**

Classe para os bosses do jogo

**TelaBoss.BossManager** - Class in **Unnamed Package**

Classe de gerenciamento das dungeons de boss

**TelaBoss.BossManager.BossLayout** - Class in **Unnamed Package**

Classe para os layouts das dungeon de boss

**TelaBoss.Cappuccino** - Class in **Unnamed Package**

Classe para o Cappuccino Assassino, o boss secreto

**TelaBoss.CerberoNimbus** - Class in **Unnamed Package**

Classe para o Cérbero Nimbus, o boss do quarto mundo

**TelaBoss.CerberoNimbus.AlgodaoFactory** - Class in **Unnamed Package**

Classe para a construção dos algodões gerados pelo Cérbero

**TelaBoss.GameKeyAdapter** - Class in **Unnamed Package**

Classe para o leitor te teclas responsável por controlar o jogador

**TelaBoss.GigaSlime** - Class in **Unnamed Package**

Classe para o Giga Slime, o boss do primeiro mundo

**TelaBoss.Larry** - Class in **Unnamed Package**

Classe para Larry, o Muquiaranha, boss do quinto mundo

**TelaBoss.MofadaBombada** - Class in **Unnamed Package**

Classe para a Mofada Bombada, a boss do terceiro mundo

**TelaBoss.NaveMaeranha** - Class in **Unnamed Package**

Classe para a Nave Mãeranha, boss final do jogo

**TelaBoss.SirPlatoH** - Class in **Unnamed Package**

Classe para o Sir.

**TelaGameOver** - Class in **Unnamed Package**

Classe da Tela de Game Over do jogo

**TelaGameOver(MusicPlayer)** - Constructor for class **TelaGameOver**

Construtor da tela de Game Over

**TelaInicio** - Class in **Unnamed Package**

Classe da Tela Inicial do jogo

**TelaInicio(MusicPlayer)** - Constructor for class **TelaInicio**

Construtor da tela inicial

**TelaJogo** - Class in **Unnamed Package**

Classe da Tela principal do jogo

**TelaJogo(MusicPlayer)** - Constructor for class **TelaJogo**

Construtor da tela de jogo

**TelaJogo.AlgodogDoce** - Class in **Unnamed Package**

Classe para o Algodog Doce, um inimigo que rola na direção do jogador e espalha algodão pelo caminho

**TelaJogo.AlgodogDoce.AlgodaoFactory** - Class in **Unnamed Package**

Classe para a construção dos algodões gerados pelo Algodog

**TelaJogo.Alho** - Class in **Unnamed Package**

Classe para o Alho, um "mini boss" que se divide em dois ao ser atingido

**TelaJogo.Alho.Estagio** - Enum Class in **Unnamed Package**

Representa os diferentes estágios do alho

**TelaJogo.Armandibula** - Class in **Unnamed Package**

Classe para o Armandíbula, um inimigo que morde quem pisa nele enquanto dorme

**TelaJogo.Chocochato** - Class in **Unnamed Package**

Classe para o Chocochato, um inimigo resistente que não ataca o jogador, mas protege outros inimigos atrás dele

<b>TelaJogo.DungeonManager</b> - Class in <a href="#">Unnamed Package</a>
Classe de gerenciamento das dungeons
<b>TelaJogo.DungeonManager.DungeonLayout</b> - Class in <a href="#">Unnamed Package</a>
Classe para os layouts de dungeon
<b>TelaJogo.Flyme</b> - Class in <a href="#">Unnamed Package</a>
Classe para o Flyme, basicamente um slime que voa
<b>TelaJogo.GameKeyAdapter</b> - Class in <a href="#">Unnamed Package</a>
Classe para o leitor te teclas responsável por controlar o jogador
<b>TelaJogo.GigaBot</b> - Class in <a href="#">Unnamed Package</a>
Classe para o Gigabot, um "mini boss" que basicamente é um slimebot maior e mais resistente
<b>TelaJogo.Inimigo</b> - Class in <a href="#">Unnamed Package</a>
Classe para os inimigos do jogo
<b>TelaJogo.Inimigo.CampoDeVisao</b> - Class in <a href="#">Unnamed Package</a>
Campo de visão usado por certos inimigos em seus ataques
<b>TelaJogo.Malandranha</b> - Class in <a href="#">Unnamed Package</a>
Classe para o Malandranha, um inimigo que pode escalar paredes e persegue o jogador constantemente
<b>TelaJogo.Morcerango</b> - Class in <a href="#">Unnamed Package</a>
Classe para o Morcerango, um inimigo que dorme em paredes e acorda caso outro inimigo na mesma dungeon seja estourado.
<b>TelaJogo.Prato</b> - Class in <a href="#">Unnamed Package</a>
Classe para o Prato, um inimigo que atira facas em uma determinada direção
<b>TelaJogo.Prato.KnifeFactory</b> - Class in <a href="#">Unnamed Package</a>
Classe para a construção dos projéteis do prato (facas)
<b>TelaJogo.QueijoBoxer</b> - Class in <a href="#">Unnamed Package</a>
Classe para o Queijo Boxer, um inimigo com um braço extensível que usa para socar o jogador.
<b>TelaJogo.Slime</b> - Class in <a href="#">Unnamed Package</a>
Classe para o Slime, o inimigo básico
<b>TelaJogo.SlimeBot</b> - Class in <a href="#">Unnamed Package</a>
Classe para o Slimebot, um inimigo que cria um raio laser em uma determinada direção
<b>TelaSecreta</b> - Class in <a href="#">Unnamed Package</a>
Classe da Tela Secreta do jogo
<b>TelaSecreta(MusicPlayer)</b> - Constructor for class <a href="#">TelaSecreta</a>
Construtor da tela secreta
<b>TelaVitoria</b> - Class in <a href="#">Unnamed Package</a>
Classe da Tela de Vitória do jogo
<b>TelaVitoria(MusicPlayer)</b> - Constructor for class <a href="#">TelaVitoria</a>
Construtor da tela secreta
<b>timeOut()</b> - Method in class <a href="#">Pof</a>
Indica se o tempo de duração da partícula acabou
<b>timer</b> - Variable in class <a href="#">TelaBase</a>
Timer principal para atualização do jogo
<b>timer</b> - Variable in class <a href="#">TelaBoss.Boss</a>
Timer compartilhado entre bosses para certos ataques
<b>timer</b> - Variable in class <a href="#">TelaJogo.GigaBot</a>
Timer que gerencia a duração de seu laser
<b>timer</b> - Variable in class <a href="#">TelaJogo.SlimeBot</a>
Timer que gerencia a duração de seu laser
<b>triggered</b> - Variable in class <a href="#">TelaBoss.Boss</a>
Indica se o boss está em alerta (estado intermediário antes de atacar)
<b>triggered</b> - Variable in class <a href="#">TelaJogo.AlgodogDoce</a>
Indicam se o algodog está rolando/ em alerta
<b>triggered</b> - Variable in class <a href="#">TelaJogo.Armandibula</a>
Indicam se o armandíbula está dormindo/ em alerta
<b>triggered</b> - Variable in class <a href="#">TelaJogo.Morcerango</a>
Indicam se o morcerango está dormindo/ em alerta
<b>triggered</b> - Variable in class <a href="#">TelaJogo.QueijoBoxer</a>
Indicam se o queijo boxer já atacou/ está em alerta
<b>triggerEvent()</b> - Method in class <a href="#">TelaInicio</a>
Dispara o evento de acesso à sala secreta quando o código secreto é inserido corretamente.
<b>triggerTimer</b> - Variable in class <a href="#">TelaJogo.AlgodogDoce</a>
Tempo de alerta

**triggerTimer** - Variable in class TelaJogo.Armandibula

Tempo de alerta

**triggerTimer** - Variable in class TelaJogo.Morcerango

Tempo de alerta

**triggerTimer** - Variable in class TelaJogo.QueijoBoxer

Tempo de alerta

## U

**ultimaDirecao** - Variable in class Player

Última direção do jogador

**ultimaDirecao** - Variable in class TelaBoss.CerberaNimbus

Última direção do Cérbero

**ultimaDirecao** - Variable in class TelaJogo.Inimigo

A última direção do inimigo

**ultimaDirecaoMovimento** - Variable in class TelaBoss.GameKeyAdapter

Última direção de movimento do jogador

**ultimaDirecaoMovimento** - Variable in class TelaJogo.GameKeyAdapter

Última direção de movimento do jogador

**ultimaDirecaoTiro** - Variable in class TelaBoss.GameKeyAdapter

Última direção de tiro do jogador

**ultimaDirecaoTiro** - Variable in class TelaJogo.GameKeyAdapter

Última direção de tiro do jogador

**ultimoTiro** - Variable in class TelaBoss.GameKeyAdapter

Guarda a última vez que o jogador atirou

**ultimoTiro** - Variable in class TelaBoss.Larry

Guarda a última vez que o Larry atirou

**ultimoTiro** - Variable in class TelaBoss.MofadaBombada

Guarda a última vez que uma bola de mofo foi lançada

**ultimoTiro** - Variable in class TelaBoss.NaveMaeranha

Guarda a última vez que a nave atirou

**ultimoTiro** - Variable in class TelaJogo.GameKeyAdapter

Guarda a última vez que o jogador atirou

**ultimoTiro** - Variable in class TelaJogo.Prato

Guarda a última vez que o prato atirou

**UP** - Enum constant in enum class Direction

Cima

**updateAnimation()** - Method in class TelaBoss.GameKeyAdapter

Atualiza a imagem atual do jogador baseado no que ele está fazendo no momento

**updateAnimation()** - Method in class TelaJogo.GameKeyAdapter

Atualiza a imagem atual do jogador baseado no que ele está fazendo no momento

**updateInvulnerability()** - Method in class Player

Atualiza a invulnerabilidade do jogador, caso o tempo tiver acabado.

## V

**valueOf(String)** - Static method in enum class Direction

Returns the enum constant of this class with the specified name.

**valueOf(String)** - Static method in enum class ObjetoColidivel.CollisionLayer

Returns the enum constant of this class with the specified name.

**valueOf(String)** - Static method in enum class TelaBase.EstadoJogo

Returns the enum constant of this class with the specified name.

**valueOf(String)** - Static method in enum class TelaJogo.Alho.Estagio

Returns the enum constant of this class with the specified name.

**values()** - Static method in enum class Direction

Returns an array containing the constants of this enum class, in the order they are declared.

**values()** - Static method in enum class ObjetoColidivel.CollisionLayer

Returns an array containing the constants of this enum class, in the order they are declared.

**values()** - Static method in enum class TelaBase.EstadoJogo

Returns an array containing the constants of this enum class, in the order they are declared.

**values()** - Static method in enum class TelaJogo.Alho.Estagio

Returns an array containing the constants of this enum class, in the order they are declared.

- velocidade** - Variable in class TelaJogo.Inimigo  
A velocidade do inimigo (se ele é estacionário, o valor é 0)
- VELOCIDADE\_PROJETIL** - Static variable in class Projatil  
Velocidade padrão do projétil
- verificarColisaoParede(ObjetoColidivel)** - Method in class TelaBoss  
Gerencia a colisão entre paredes e outros objetos colidíveis, além da colisão entre bosses e o jogador.
- verificarColisaoParede(ObjetoColidivel)** - Method in class TelaJogo  
Gerencia a colisão entre paredes e outros objetos colidíveis
- vladmirCenoura** - Variable in class TelaBoss  
Imagem do ícone de pausa
- voltarParaMenu()** - Method in class TelaBoss  
Carrega a tela inicial
- voltarParaMenu()** - Method in class TelaJogo  
Carrega a tela inicial

W

- WALL** - Enum constant in enum class ObjetoColidivel.CollisionLayer  
Paredes
- wasCappuccinoDefeated** - Variable in class TelaInicio  
Indica se o jogador derrotou o boss secreto
- worldButtons** - Variable in class TelaSecreta  
Botões para acessar cada um dos cinco mundos
- worldButtons()** - Method in class TelaSecreta  
Configura os botões de mundo.

X

- x** - Variable in class ObjetoColidivel  
Posição x do objeto
- x** - Variable in class Particle  
Posição x da partícula

Y

- y** - Variable in class ObjetoColidivel  
Posição y do objeto
- y** - Variable in class Particle  
Posição y da partícula
- youWin()** - Method in class TelaBoss  
Carrega a tela de Vitória