

Class TelaBoss.Boss

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

Direct Known Subclasses:

TelaBoss.Cappuccino, TelaBoss.CerberoNimbus, TelaBoss.GigaSlime, TelaBoss.Larry, TelaBoss.MofadaBombada, TelaBoss.NaveMaeranha, TelaBoss.SirPlatoh

Enclosing class:

TelaBoss

```
private abstract class TelaBoss.Boss
extends ObjetoColidivel
```

Classe para os bosses 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
protected Alert	alerta	Partícula de alerta que aparece quando o boss realiza certos ataques
protected String [↗]	caminho	Caminho do som de dano do boss
protected int	hp	Os pontos de vida do boss
protected boolean	isAlive	Indica se o boss está vivo
protected boolean	isAttacking	Indica se o boss está usando certos ataques
protected int	maxHp	A quantidade de pontos de vida máxima do boss
protected String [↗]	nome	Nome do boss
protected int	tamanho	O tamnaho do boss (o padrão é 250px/200px)
protected long	timer	Timer compartilhado entre bosses para certos ataques

protected boolean **triggered** Indica se o boss está em alerta (estado intermediário antes de atacar)

Fields inherited from class **ObjetoColidivel**

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

Constructor Summary

Constructors	
Constructor	Description
Boss (int tamanho, Color [↗] cor, int hp)	Construtor da classe Boss

Method Summary

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

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 tamnaho do boss (o padrão é 250px/200px)
hp
protected int hp
Os pontos de vida do boss

maxHp

protected int maxHp

A quantidade de pontos de vida máxima do boss

isAlive

protected boolean isAlive

Indica se o boss está vivo

nome

protected String nome

Nome do boss

caminho

protected String caminho

Caminho do som de dano do boss

alerta

protected Alert alerta

Partícula de alerta que aparece quando o boss realiza certos ataques

timer

protected long timer

Timer compartilhado entre bosses para certos ataques

isAttacking

protected boolean isAttacking

Indica se o boss está usando certos ataques

triggered

protected boolean triggered

Indica se o boss está em alerta (estado intermediário antes de atacar)

Constructor Details

Boss

```
public Boss(int tamanho,
            Color cor,
            int hp)
```

Construtor da classe Boss

Parameters:

tamanho - tamanho

cor - Cor

hp - Pontos de vida

Method Details

takeDamage

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

Atualiza o dano causado ao boss

Parameters:

damage - O dano causado

Returns:

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

atacar

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

Gerencia o comportamento (geralmente ataques) de cada boss Deve ser implentado por subclasses para definir seu comportamento