

Class TelaJogo.Alho

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

Enclosing class:

TelaJogo

```
private class TelaJogo.Alho
extends TelaJogo.Inimigo
```

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

Version:

1.0

Author:

Arthur dos Santos Rezende

Nested Class Summary

Nested Classes		
Modifier and Type	Class	Description
private static enum	TelaJogo.Alho.Estagio	Representa os diferentes estágios do alho
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	TelaJogo.Alho.Estagio estagio	O estágio atual do alho
private int	imgSet	Variável auxiliar para o gerenciamento de imagens
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>Alho(int x, int y, Direction dir, int hp)</code>	Construtor da classe Alho

Method Summary

All Methods

Instance Methods

Concrete Methods

Modifier and Type	Method	Description
void	<code>atacar()</code>	Gerencia o comportamento do alho (nesse caso a movimentação).
private void	<code>atualizarEstagio()</code>	Atualiza o estágio do alho baseado no seu hp atual
boolean	<code>takeDamage(int damage)</code>	Atualiza o dano causado ao alho, e cria um denticão caso leve dano na fase de ALHO

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

estagio

`private TelaJogo.Alho.Estagio estagio`

O estágio atual do alho

imgSet

`private int imgSet`

Variável auxiliar para o gerenciamento de imagens

Constructor Details

Alho

```
public Alho(int x,
            int y,
            Direction dir,
            int hp)
```

Construtor da classe Alho

Parameters:

x - Posição x

y - Posição y

dir - Direção

hp - Pontos de vida (será 2 especificamente na hora da divisão. O padrão é 3)

Method Details

takeDamage

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

Atualiza o dano causado ao alho, e cria um dentialho caso leve dano na fase de ALHO

Overrides:

`takeDamage` in class `TelaJogo.Inimigo`

Parameters:

damage - O dano causado

Returns:

O retorno é sempre true nesse caso

atualizarEstagio

```
private void atualizarEstagio()
```

Atualiza o estágio do alho baseado no seu hp atual

atacar

```
public void atacar()
```

Gerencia o comportamento do alho (nesse caso a movimentação).

Em seus estágios DENTALHO e DESCASCALHO, o alho se move de maneira mais errática que outros inimigos, mudando de direção aleatoriamente após colidir com uma parede ou a borda da tela. Ele não se move no seu estágio ALHO

Specified by:

`atacar` in class `TelaJogo.Inimigo`