

Class TelaBoss.Cappuccino

java.lang.Object[Ⓔ]
ObjetoColidivel
TelaBoss.Boss
TelaBoss.Cappuccino

Enclosing class:

TelaBoss

```
private class TelaBoss.Cappuccino
extends TelaBoss.Boss
```

Classe para o Cappuccino Assassino, o boss secreto

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
private int	centerPos	A posição central (onde o Cappuccino aparece inicialmente)
private Projetoil[]	clones	Clones que o Cappuccino pode gerar durante a luta
private int	curHp	Uma variável auxiliar que guarda o hp do Cappuccino em certos momentos
private int	curSpot	A posição atual do Cappuccino
private boolean	fail	Indica se o jogador falhou em encontrar o Cappuccino verdadeiro a tempo

Fields inherited from class TelaBoss.Boss

alerta, caminho, hp, isAlive, isAttacking, maxHp, nome, tamanho, timer, triggered

Fields inherited from class ObjetoColidivel

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

Constructor Summary

Constructors	
Constructor	Description
Cappuccino()	Construtor da Classe Cappuccino

Method Summary

All Methods		Instance Methods	Concrete Methods
Modifier and Type	Method	Description	
void	atacar()	Gerencia o comportamento do Cappuccino Assassino	
private Projetil	criarClone(int xPos)	Cria um clone do Cappuccino (o qual, por questão de convênencia, é considerado um projétil)	
boolean	takeDamage(int damage)	Atualiza o dano causado ao Cappuccino	

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

clones	
private Projetil[] clones	Clones que o Cappuccino pode gerar durante a luta
curHp	
private int curHp	Uma variável auxiliar que guarda o hp do Cappuccino em certos momentos
curSpot	
private int curSpot	A posição atual do Cappuccino

centerPos

private int centerPos

A posição central (onde o Cappuccino aparece inicialmente)

fail

private boolean fail

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

Constructor Details

Cappuccino

public Cappuccino()

Construtor da Classe Cappuccino

Method Details

takeDamage

public boolean takeDamage(int damage)

Atualiza o dano causado ao Cappuccino

Overrides:

takeDamage in class TelaBoss.Boss

Parameters:

damage - O dano causado

Returns:

false caso o Cappuccino não esteja em estado de ataque. Caso contrário, true

criarClone

private Projetil criarClone(int xPos)

Cria um clone do Cappuccino (o qual, por questão de convênienca, é considerado um projétil)

Parameters:

xPos - a posição do clone

Returns:

O clone criado

atacar

```
public void atacar()
```

Gerencia o comportamento do Cappuccino Assassino

Durante a luta, o Cappuccino irá para uma de três posições aleatórias e criará dois clones nas posições em que ele não foi. O objetivo é atirar no Cappuccino verdadeiro em menos de 4 segundos, e caso o jogador atire em um clone ou o tempo acabe, o Cappuccino atacará o jogador, causando dano a ele. Tenha êxito 15 vezes e a luta estará ganha.

Specified by:

`atacar` in class `TelaBoss.Boss`