

Class ObjetoColidivel

java.lang.Object[↗]
ObjetoColidivel

Direct Known Subclasses:

Parede, Player, Porta, Projetil, TelaBoss.Boss, TelaJogo.Inimigo, TelaJogo.Inimigo.CampoDeVisao

```
public abstract class ObjetoColidivel
extends Object↗
```

Classe base abstrata para todos os objetos colidíveis do jogo. Fornece as funcionalidades comuns entre eles

Version:

1.0

Author:

Arthur dos Santos Rezende

Nested Class Summary

Nested Classes

Modifier and Type	Class	Description
static enum	ObjetoColidivel.CollisionLayer	Representa os diferentes tipos de objetos colidíveis

Field Summary

Fields

Modifier and Type	Field	Description
protected int	altura	Largura do objeto
private static final int	ALTURA_TELA	Altura da tela
protected Color [↗]	cor	Cor do objeto (caso sua imagem não carregue)
protected Image [↗]	curImage	Imagem atual do objeto
protected int	largura	Largura do objeto
private static final int	LARGURA_TELA	Largura da tela
protected ObjetoColidivel.CollisionLayer	layer	Camanda de colisão do objeto
protected int	x	Posição x do objeto
protected int	y	Posição y do objeto

Constructor Summary

Constructors	
Constructor	Description
<code>ObjetoColidivel(int x, int y, int largura, int altura, Color cor, ObjetoColidivel.CollisionLayer layer)</code>	Construtor da classe ObjetoColidivel

Method Summary

All Methods	Instance Methods	Concrete Methods
Modifier and Type	Method	Description
boolean	<code>colideCom(ObjetoColidivel outro)</code>	Método para verificar colisão entre dois objetos
boolean	<code>foraDaTela()</code>	Verifica se o objeto está fora da tela
int	<code>getAltura()</code>	
Color	<code>getCor()</code>	
Image	<code>getImage()</code>	
int	<code>getLargura()</code>	
<code>ObjetoColidivel.CollisionLayer</code>	<code>getLayer()</code>	
int	<code>getX()</code>	
int	<code>getY()</code>	
void	<code>setImage(Image img)</code>	Atualiza a imagem
void	<code>setX(int x)</code>	Atualiza a posição x
void	<code>setY(int y)</code>	Atualiza a posição y
boolean	<code>shouldCollideWith(ObjetoColidivel other)</code>	Relevante apenas para a colisão de projéteis.

Methods inherited from class java.lang.Object
<code>clone</code> , <code>equals</code> , <code>finalize</code> , <code>getClass</code> , <code>hashCode</code> , <code>notify</code> , <code>notifyAll</code> , <code>toString</code> , <code>wait</code> , <code>wait</code> , <code>wait</code>

Field Details

layer
<code>protected ObjetoColidivel.CollisionLayer layer</code>
Camanda de colisão do objeto
x
<code>protected int x</code>

Posição x do objeto

y

```
protected int y
```

Posição y do objeto

largura

```
protected int largura
```

Largura do objeto

altura

```
protected int altura
```

Largura do objeto

cor

```
protected Color cor
```

Cor do objeto (caso sua imagem não carregue)

curlImage

```
protected Image curImage
```

Imagem atual do objeto

LARGURA_TELA

```
private static final int LARGURA_TELA
```

Largura da tela

See Also:

[Constant Field Values](#)

ALTURA_TELA

```
private static final int ALTURA_TELA
```

Altura da tela

See Also:

[Constant Field Values](#)

Constructor Details

ObjetoColidivel

```
public ObjetoColidivel(int x,
                        int y,
                        int largura,
                        int altura,
                        Color cor,
                        ObjetoColidivel.CollisionLayer layer)
```

Construtor da classe ObjetoColidivel

Parameters:

- x - Posição x
- y - Posição y
- largura - Largura
- altura - Altura
- cor - Cor
- layer - Camada de colisão

Method Details

colideCom

```
public boolean colideCom(ObjetoColidivel outro)
```

Método para verificar colisão entre dois objetos

Parameters:

- outro - O objeto o qual o objeto chamando a função colidiu

Returns:

true se a colisão ocorreu. Caso contrário, false

shouldCollideWith

```
public boolean shouldCollideWith(ObjetoColidivel other)
```

Relevante apenas para a colisão de projéteis. Define quais layers podem colidir com o layer PROJECTILE

Parameters:

- other - O objeto o qual o projétil chamando a função colidiu

Returns:

true se a colisão pode ocorrer. Caso contrário, false

foraDaTela

```
public boolean foraDaTela()
```

Verifica se o objeto está fora da tela

Returns:

true se ele está, de fato, fora da tela. Caso contrário, false

getX

```
public int getX()
```

Returns:

Posição x

getY

```
public int getY()
```

Returns:

Posição y

getLargura

```
public int getLargura()
```

Returns:

Largura

getAltura

```
public int getAltura()
```

Returns:

Altura

getCor

```
public Color↗ getCor()
```

Returns:

Cor

getLayer

```
public ObjetoColidivel.CollisionLayer getLayer()
```

Returns:

Camada de colisão

getImage

```
public Image↗ getImage()
```

Returns:

Imagem atual

setX

```
public void setX(int x)
```

Atualiza a posição x

Parameters:

x - a nova posição x

setY

```
public void setY(int y)
```

Atualiza a posição y

Parameters:

y - a nova posição y

setImage

```
public void setImage(Image img)
```

Atualiza a imagem

Parameters:

img - a nova imagem