#include "EventoConexionCable.h"

#include <QDebug>

EventoConexionCable::EventoConexionCable(Homero\* homero)

: Evento("Conexión de Cable", "Homero conecta el cable sin ser atrapado"), homero(homero)

{

}

EventoConexionCable::~EventoConexionCable()

{

}

void EventoConexionCable::activarEvento()

{

qDebug() << "El evento de conexión de cable se ha activado. Homero ha conectado el cable!";

// Aquí podemos activar la visualización de la televisión o cualquier otro evento relacionado con la conexión del cable

}

void EventoConexionCable::verificarCondiciones()

{

// Verificamos si Homero ha llegado a la ubicación correcta o ha completado alguna acción

if (homero->getPosX() > 500) { // Ejemplo de condición de éxito (dependiendo de tu lógica de juego)

activarEvento(); // Si se cumplen las condiciones, activamos el evento

}

}