#include "EventoDesconexionCable.h"

#include <QDebug>

EventoDesconexionCable::EventoDesconexionCable(Lisa\* lisa)

: Evento("Desconexión de Cable", "Lisa apaga el cable para evitar que Homero vea televisión ilegalmente"), lisa(lisa)

{

}

EventoDesconexionCable::~EventoDesconexionCable()

{

}

void EventoDesconexionCable::activarEvento()

{

qDebug() << "El evento de desconexión de cable se ha activado. Lisa ha apagado el cable!";

// Aquí podríamos mostrar un mensaje en pantalla o terminar el juego

}

void EventoDesconexionCable::verificarCondiciones()

{

// Verificamos si Lisa ha alcanzado a Homero y ha desconectado el cable

if (lisa->getPosX() > homero->getPosX()) { // Ejemplo de condición de éxito

activarEvento();

}

}