#include "Homero.h"

#include <QGraphicsScene>

#include <QKeyEvent>

Homero::Homero(QString nombre, int x, int y)

: Personaje(nombre, x, y), estadoEscapando(false)

{

}

Homero::~Homero()

{

// No es necesario eliminar nada en este destructor ya que no hay recursos dinámicos adicionales

}

void Homero::escapar()

{

// Si Homero está siendo perseguido por Lisa, intenta escapar moviéndose rápidamente

if (estadoEscapando) {

mover(20, 0); // Mueve a Homero más rápido hacia la derecha

}

}

void Homero::verTV()

{

// Este método podría hacer que Homero se quede en una posición viendo la televisión

// Por ejemplo, podría detener su movimiento cuando se interactúe con el televisor

// O generar un evento en la escena de la fiesta para cambiar el estado

qDebug() << "Homero está viendo televisión.";

}

void Homero::interactuar()

{

// Homero interactúa con el televisor para ver televisión

// Este método será llamado en la escena donde se permite que Homero vea TV

verTV();

}

bool Homero::estaEscapando() const

{

return estadoEscapando;

}

void Homero::setEstadoEscapando(bool estado)

{

estadoEscapando = estado;

}