#include "Lisa.h"

#include "Homero.h"

#include <QGraphicsScene>

#include <QKeyEvent>

#include <QDebug>

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

: Personaje(nombre, x, y), velocidadPersecucion(5) // Inicializamos con una velocidad estándar

{

}

Lisa::~Lisa()

{

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

}

void Lisa::desconectarCable()

{

// Simula la acción de Lisa desconectando el cable

qDebug() << "Lisa está desconectando el cable.";

// Aquí podríamos generar algún evento o cambiar el estado del juego

}

void Lisa::evitarQueHomeroVeaTV()

{

// Lisa intenta evitar que Homero siga viendo televisión de forma ilegal

// Si Homero está viendo TV, Lisa lo persigue para detenerlo

if (estadoEscapando) {

perseguirAHomero(nullptr); // Si Homero está escapando, Lisa lo persigue

}

}

void Lisa::perseguirAHomero(Homero\* homero)

{

if (homero != nullptr) {

// Calcula la distancia entre Lisa y Homero, y si está cerca, empieza a perseguirlo

if (QPointF(this->posX, this->posY).manhattanLength() < 100) {

// Lisa se mueve más rápido hacia Homero

if (this->posX < homero->getPosX()) {

this->mover(velocidadPersecucion, 0); // Se mueve hacia la derecha

} else if (this->posX > homero->getPosX()) {

this->mover(-velocidadPersecucion, 0); // Se mueve hacia la izquierda

}

if (this->posY < homero->getPosY()) {

this->mover(0, velocidadPersecucion); // Se mueve hacia abajo

} else if (this->posY > homero->getPosY()) {

this->mover(0, -velocidadPersecucion); // Se mueve hacia arriba

}

}

}

}

void Lisa::interactuar()

{

// Lisa interactúa con el cable para desconectarlo

desconectarCable();

}

int Lisa::getVelocidadPersecucion() const

{

return velocidadPersecucion;

}

void Lisa::setVelocidadPersecucion(int velocidad)

{

velocidadPersecucion = velocidad;

}