#include "ObstaculoCable.h"

#include <QDebug>

ObstaculoCable::ObstaculoCable(int posX, int posY, int daño)

: Obstaculo("Cable", posX, posY, daño)

{

}

ObstaculoCable::~ObstaculoCable()

{

}

void ObstaculoCable::activarObstaculo()

{

qDebug() << "El cable está en el camino. Homero puede engancharse en él.";

// Aquí podrías implementar una animación o efecto visual que haga que el cable se vea en la escena

}

void ObstaculoCable::generarDaño()

{

qDebug() << "¡Homero se ha enganchado con el cable y ha caído! Ha recibido " << daño << " puntos de daño.";

// Aquí podrías reducir la vida o puntuación de Homero si se engancha con el cable

}