#include "ObstaculoMueble.h"

#include <QDebug>

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

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

{

}

ObstaculoMueble::~ObstaculoMueble()

{

}

void ObstaculoMueble::activarObstaculo()

{

qDebug() << "Obstáculo de mueble activado. ¡Homero debe esquivarlo!";

// Aquí podrías mostrar la representación visual del obstáculo o cambiar su estado

}

void ObstaculoMueble::generarDaño()

{

qDebug() << "¡Homero ha chocado con el mueble y ha recibido " << daño << " puntos de daño!";

// Aquí podrías reducir la vida o puntaje de Homero si lo choca

}