#include "Personaje.h"

#include <QGraphicsScene>

#include <QTimer>

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

: nombre(nombre), posicion(x, y), invencible(false)

{

invencibilidadTimer = new QTimer(this);

connect(invencibilidadTimer, &QTimer::timeout, this, &Personaje::desactivarInvencibilidad);

}

Personaje::~Personaje()

{

delete invencibilidadTimer;

}

QString Personaje::getNombre() const

{

return nombre;

}

QPoint Personaje::getPosicion() const

{

return posicion;

}

bool Personaje::estaInvencible() const

{

return invencible;

}

void Personaje::mover(int dx, int dy)

{

posicion.setX(posicion.x() + dx);

posicion.setY(posicion.y() + dy);

setPos(posicion); // Actualiza la posición del gráfico del personaje

}

void Personaje::keyPressEvent(QKeyEvent \*event)

{

// Este método puede ser sobrescrito por las subclases para manejar teclas específicas

if(event->key() == Qt::Key\_Left) {

mover(-10, 0); // Mover a la izquierda

}

else if(event->key() == Qt::Key\_Right) {

mover(10, 0); // Mover a la derecha

}

else if(event->key() == Qt::Key\_Up) {

mover(0, -10); // Mover hacia arriba

}

else if(event->key() == Qt::Key\_Down) {

mover(0, 10); // Mover hacia abajo

}

}

void Personaje::keyReleaseEvent(QKeyEvent \*event)

{

// Este método se puede usar para manejar eventos cuando se sueltan las teclas

}

void Personaje::activarInvencibilidad(int tiempo)

{

invencible = true;

invencibilidadTimer->start(tiempo); // Activar invencibilidad por un tiempo específico

}

void Personaje::desactivarInvencibilidad()

{

invencible = false;

invencibilidadTimer->stop();

}