#ifndef ESCENA\_H

#define ESCENA\_H

#include <QString>

#include <QGraphicsScene>

class Escena

{

public:

// Constructor y Destructor

Escena(int numeroEscena, QString descripcion);

virtual ~Escena();

// Métodos comunes a todas las escenas

virtual void iniciarEscena() = 0; // Método para iniciar la escena, se implementa en subclases

virtual void finalizarEscena() = 0; // Método para finalizar la escena, se implementa en subclases

virtual void actualizar() = 0; // Método para actualizar la escena, se implementa en subclases

// Getters y Setters

int getNumeroEscena() const;

QString getDescripcion() const;

protected:

int numeroEscena;

QString descripcion;

QGraphicsScene\* escenaVisual; // Escena gráfica que maneja el entorno de juego

};

#endif // ESCENA\_H