#include "Escena1.h"

#include <QGraphicsScene>

#include <QKeyEvent>

#include <QDebug>

Escena1::Escena1()

: Escena(1, "Homero roba el cable"), homero(nullptr)

{

// Inicialización del personaje Homero

homero = new Homero("Homero", 100, 100); // Posición inicial de Homero

escenaVisual = new QGraphicsScene(); // Creamos la escena visual

}

Escena1::~Escena1()

{

delete homero; // Liberamos la memoria de Homero

}

void Escena1::iniciarEscena()

{

qDebug() << "Iniciando la escena 1: Homero roba el cable";

// Agregamos elementos a la escena, por ejemplo, el personaje Homero

escenaVisual->addItem(homero);

// Aquí puedes agregar más lógica, como obstáculos u otros personajes

}

void Escena1::finalizarEscena()

{

qDebug() << "Finalizando la escena 1: Homero roba el cable";

// Aquí puedes agregar la lógica para cambiar a la siguiente escena

}

void Escena1::actualizar()

{

// Aquí puedes agregar la lógica que se ejecutará en cada ciclo de juego

// Como movimiento, interacción, detección de colisiones, etc.

homero->mover(0, 5); // Por ejemplo, mover a Homero hacia abajo en la escena

// Actualizamos la visualización de la escena

escenaVisual->advance();

}