#ifndef ESCENA1\_H

#define ESCENA1\_H

#include "Escena.h"

#include "Homero.h"

#include <QKeyEvent>

class Escena1 : public Escena

{

public:

Escena1();

~Escena1();

void iniciarEscena() override;

void finalizarEscena() override;

void actualizar() override;

private:

Homero\* homero; // Personaje de Homero

// Aquí podemos agregar más elementos como obstáculos y eventos específicos de la escena

};

#endif // ESCENA1\_H