#include "Interfaz.h"

class Juego {

public:

Juego();

void iniciarJuego();

void reiniciarEscenaActual();

void pasarAlSiguienteNivel();

void finalizarJuego();

private:

Escena1\* escena1;

Escena2\* escena2;

Escena3\* escena3;

int nivelActual;

Interfaz\* interfaz; // Interfaz para manejar la parte visual

};

// En el constructor

Juego::Juego() {

nivelActual = 1;

escena1 = new Escena1();

escena2 = new Escena2();

escena3 = new Escena3();

interfaz = new Interfaz(); // Inicializamos la interfaz

}

// Método para iniciar el juego

void Juego::iniciarJuego() {

switch (nivelActual) {

case 1:

escena1->iniciarEscena();

interfaz->mostrarMensaje("¡Homero ha comenzado a robar el cable!");

break;

case 2:

escena2->iniciarEscena();

interfaz->mostrarMensaje("¡Es la fiesta del Super Bowl!");

break;

case 3:

escena3->iniciarEscena();

interfaz->mostrarMensaje("¡Lisa está tratando de apagar el cable!");

break;

}

}