#include "Juego.h"

Juego::Juego(QObject \*parent) : QObject(parent), nivelActual(1) {

escena1 = new Escena1();

escena2 = new Escena2();

escena3 = new Escena3();

interfaz = new Interfaz();

// Conectar señales de la interfaz con métodos del juego

connect(interfaz, &Interfaz::siguienteNivel, this, &Juego::pasarAlSiguienteNivel);

connect(interfaz, &Interfaz::reintentarEscena, this, &Juego::reiniciarEscenaActual);

configurarInterfaz();

}

void Juego::configurarInterfaz() {

// Configura la interfaz según la escena actual

interfaz->mostrarMensaje("Bienvenido al juego de Los Simpson!");

}

void Juego::iniciarJuego() {

// Dependiendo del nivel actual, iniciamos la escena correspondiente

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;

default:

finalizarJuego();

break;

}

}

void Juego::reiniciarEscenaActual() {

// Reinicia la escena actual según el nivel

switch (nivelActual) {

case 1:

escena1->iniciarEscena();

break;

case 2:

escena2->iniciarEscena();

break;

case 3:

escena3->iniciarEscena();

break;

default:

finalizarJuego();

break;

}

}

void Juego::pasarAlSiguienteNivel() {

// Cambia al siguiente nivel y empieza la nueva escena

nivelActual++;

if (nivelActual > 3) {

finalizarJuego();

} else {

iniciarJuego();

}

}

void Juego::finalizarJuego() {

// Muestra mensaje de finalización del juego

interfaz->mostrarMensaje("¡Felicidades! Has terminado el juego.");

emit juegoTerminado();

}