#ifndef JUEGO\_H

#define JUEGO\_H

#include "Escena1.h"

#include "Escena2.h"

#include "Escena3.h"

#include "Interfaz.h"

#include <QObject>

class Juego : public QObject {

Q\_OBJECT

public:

explicit Juego(QObject \*parent = nullptr);

void iniciarJuego();

void reiniciarEscenaActual();

void pasarAlSiguienteNivel();

void finalizarJuego();

private:

int nivelActual;

Escena1\* escena1;

Escena2\* escena2;

Escena3\* escena3;

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

void configurarInterfaz(); // Método para configurar la interfaz

signals:

void juegoTerminado();

};

#endif // JUEGO\_H