#ifndef PERSONAJE\_H

#define PERSONAJE\_H

#include <QString>

#include <QPoint>

#include <QGraphicsItem>

#include <QKeyEvent>

#include <QTimer>

class Personaje : public QGraphicsItem

{

public:

// Constructor y Destructor

Personaje(QString nombre, int x, int y);

virtual ~Personaje();

// Métodos públicos

QString getNombre() const;

QPoint getPosicion() const;

bool estaInvencible() const;

void mover(int dx, int dy);

virtual void interactuar() = 0; // Método virtual puro, debe implementarse en las subclases

// Métodos de colisión

virtual void keyPressEvent(QKeyEvent \*event);

virtual void keyReleaseEvent(QKeyEvent \*event);

// Métodos para gestionar el estado

void activarInvencibilidad(int tiempo);

void desactivarInvencibilidad();

protected:

QString nombre; // Nombre del personaje (por ejemplo, "Homero")

QPoint posicion; // Posición en el mapa (x, y)

bool invencible; // Si el personaje es invencible temporalmente

QTimer \*invencibilidadTimer; // Temporizador para invencibilidad

};

#endif // PERSONAJE\_H