**Diagrama de clases:**

**Login de usuarios**

Para el logueo de usuarios se abrirá una ventana que pedirá el usuario y la contraseña, tendrá dos botones; uno para validar el usuario y otro para agregar un nuevo usuario. Los usuarios se manejarán con archivos de texto, de la manera que se hizo en el Laboratorio 3

Clase Login

Privado:

String Nombre\_usuario

String Pass\_usuario

Public Slots:

Void iniciar\_sesion\_clic()

Void nuevo\_user\_clic()

En el botón iniciar sesión se valida que el usuario este registrado y el botón nuevo usuario abre otra ventana para llenar los datos para el registro

Clase Nuevo\_Usuario

Privado:

String nombre\_nuevo\_user

String pass\_nuevo\_user

Public slot:

Void Crear\_user\_clic()

Cuando se le da clic al botón crear usuario se crea un archivo de texto que guarda estas credenciales para le logueo. Esta ventana se esconde y se vuelve a abrir la del Login para que el usuario inicie sesión.

Una vez se valida el usuario, se abre una ventana que pedirá el nombre del otro jugador, este no necesitará una contraseña.

Clase Oponente

Privado:

String Nombre\_oponente

Publico:

String getNombre\_oponente

Void setNombre\_oponente

Este nombre se toma para desplegarlo en el escenario junto a la barra de vida del lado de los invasores, mientras que el nombre del jugador que inicio sesión, se coloca del lado de la tierra junto a la barra de vida.

**Escena**

Para la escena tengo pensado que sea un cuadro grande, de unos 1000\*700, donde se ubicaran los jugadores y los obstáculos. También aparecerán aliados de cada bando.

En la parte superior estará el nombre de cada jugador con su vida correspondiente

Clase Universo: hereda de QGraphicsView

Publico:

QGraphicsScene \*scene;

Player \*player

Health \*vida

Bala\_jugador \*bala\_jugador

Aliado \*Ally1

Aliado \*Ally2

Aliado \*Ally3

Bala\_ally1 \*b\_ally1

Bala\_ally2 \*b\_ally2

Bala\_ally2 \*b\_ally2

Wall \*wall

QLabel \*nombre\_player1

QLabel \*nombre\_player2

Los dos jugadores se posicionan a lado y lado de la escena, solo se mueven de arriba abajo y pueden disparar balas normales.

Clase Player hereda de QObject y QGraphicsItem

Publico:

Void keyPressEvent()

Void Disparar()