Clase Item

Este documento describe la implementación de la clase Item.  
La clase Item es una clase base que sirve para representar elementos gráficos en una escena, permitiendo gestionar atributos comunes como ID, posición, geometría, sprite, visibilidad, colisiones, etc.

# Atributos de la clase Item

La clase Item contiene varios atributos que definen las propiedades generales de los objetos que heredan de ella.

1. ID: Un identificador único para cada instancia de la clase. Se utiliza para gestionar cada item individualmente en la escena.
2. Posición: Define la posición del item en la escena. Usualmente se maneja con el método setPos() de QGraphicsItem.
3. Geometría: Es del tipo QRectF y define la forma geométrica del item.  
   Corresponderá al rectángulo mínimo que delimita al sprite, este rectángulo se calcula usando boundingRect y las propiedades de alto y ancho del sprite.
4. Sprite: Imagen que representa graficamente al item. De tipo QPixmap.
5. Visible: Atributo booleano que indica si el item es visible en la escena.
6. Colisión: Indica si el item está habilitado para ser colisionado o no.
7. Destrucción: Indica si el item debe ser destruido o removido de la escena.

# Métodos de la clase Item

La clase Item también define varios métodos para gestionar los atributos y comportamientos comunes.

1. Constructor: Inicializa los atributos comunes del item, como ID, posición, geometría, sprite y visibilidad.
2. Destructor: Limpia los recursos cuando un item se destruye, si es necesario.
3. Getters y Setters: Métodos para acceder y modificar los atributos.
4. Método pintar(): Método de Qt que se encarga de dibujar el item en la escena, usando su sprite y geometría.
5. Método colisionCon(): Verifica si el item colisiona con otro item en la escena.
6. Método boundingRect(): Devuelve el rectángulo delimitador del item, utilizado para la detección de colisiones.