Definición de clases

1. Player: QGraphicsItem QGraphicsPixmapItem

Public:

* void move
* void muerte
* void curar
* void KeyPressEvent
* void health

Private:

* short imagen
* short animación

1. Enemy: QGraphicsItem: QGraphicsPixmapItem

Public:

* void move
* void attack
* void pos

Private:

* short rand\_pos

1. Health: QGraphicsTextItem

Public:

* void decrease
* void increase

Private:

* int health

1. Score: QGraphicsTextItem

Public:

* Void increase
* Int GetScore

Private:

* Int score

1. Game: QGraphicsView

Public:

* QGraphicsScene \*scene
* Player \*player1
* Player \*player2
* Enemy \*enemy1,2,3
* Boss \*boss1,2,3
* Score \*score
* Health \*health

1. Boss: QGraphicsItem: QGraphicsPixmapItem

Public:

* Void health
* Void move
* Void attack
* Void pos

Actualmente se cuentan con estas clases como base principal para poder hacer un juego funcional, sin embargo se crearán más clases si es necesario.