## start MainWindow heroe - ui: Ui::start \* -ui: Ui::MainWindow \* -velocidad: int -gw: QMainWindow \* -scene1: QGraphicsScene \* -small: bool -scene2: QGraphicsScene \* dificultad: int -jumped: bool selheroe: short -scene3: QGraphicsScene \* -vely: float -scenes: QGraphicsScene \* [3] -velx: float -keysPressed: QSet<int> -scale1: float +start(); -timer: QTimer \* -scale2: float +~start(); -enemyTimer: OTimer \* #QPixmap \*pixmap1 -on pushButton clicked(); -timerbalas: QTimer \* #ancho: float -on\_DifiMedio\_clicked(); -timerObstaculos: QTimer \* #alto: float -on\_DifiEasy\_clicked(); -timerPuntajeNivel3: QTimer \* -on DifiHard clicked(); -personaje: heroe \* -on Rick clicked(); +heroe() -allyBullets: QList<balas\*> -on\_Morty\_clicked(); +~heroe() -enemyBullets: QList<balas\*> +boundingRect() -enemies: QList<enemy1\*> +paint() -obstacles: QList<Obstaculo\*> +getPosx() -escena: short +setPosx() -dificultad: int +getPosy() -selheroe: short +setPosy() -vidas: int +getPos() -puntos: int +moveBy() obstaculo -running: bool +acelerateBy() +jump() -vel: const int +MainWindow(); +smallRect() +~MainWindow(); +bigRect() -Obstaculo() +setLevel3Scale() -gameover(); -~Obstaculo() -disparoEscena1y2(); -moveBy() -movimientoPersonajeEscena1y2(); -move(); -movimientoPersonajeEscena3(); -getVel() -movimientoBalaEscena1y2(); -getRect() -movimientoBalaEscena3(); -setRect() rick morty -generacionEnemigosEscena1y2(); -getWidth() -generacionBalaEnemigaEscena1y2(); -getHeight() -generacionBalaEnemigaEscena3(); -colisionEscena1y2(); +rick() +morty() -colisionEscena3(); +paint() +paint() -detieneTimers(); -keyPressEvent(); -keyReleaseEvent() -mousePressEvent(); -obstacleMove(); -generateObstacles(); -bulletMove(); -enemyGeneration(); 0..\* -enemyBulletGeneration(); -colission(); -cambioEscena(); -movimientoPersonaje(); -aumentaPuntaje(); -on\_progressBar\_valueChanged(); -on\_progressBar\_Puntuacion\_valueChanged(); -update();

