**Plan de Solución para el Parcial III**

* Se utilizará interfaz grafica
* Se utilizarán clases para cada objeto en pantalla
  + Una clase cañón
    - Atributos
      * Float Posición en X
      * Float Posición en Y
      * Int Identificador, para variar entre cañón defensivo y ofensivo
    - Métodos
      * Constructor de clase (float posX, float posY)
      * BoundingRect
      * Painter
  + Rango\_accion
    - Atributos
      * Float Posición en X
      * Float Posición en Y
      * Int identificador, para variar entre cañón ofensivo y defensivo
      * Float Rango
    - Métodos
      * Construcctor
      * BoundingRect
      * Painter
  + Proyectil\_Fisicas
    - Atributos
      * Posición en X
      * Posición en Y
      * Ángulo
      * Velocidad inicial
      * Velocidad en X
      * Velocicad en Y
      * Radio
      * Aceleración en X
      * Aceleración en Y
      * Delta de tiempo