**Clases preliminares de "Hit Drifter"**

**primero comenzaremos con las clases básicas del videojuego:**

**\*Personaje\*:**

La clase personaje será una clase base para el jugador y los enemigos de nuestro juego, en estas gestionaran tanto vida, salud, daño y otras estadísticas de cada mob o jugador(es).

**Atributos:**

vida, defensa, experiencia, nivel, arma, velocidad (movimiento),cuerpo.

/\*

El atributo "cuerpo" solo es una clase que heredará los métodos definidos en QGraphicsscene (QGraphicsRectItem) que definirá el cuerpo del personaje, donde se encontrara las posiciones del jugador y desde este lo ingresaremos al mapa que será una escena de la misma librería QGraphicsscene

\*/

**Métodos:**

Cada uno de estos métodos tiene como entrada un valor que se define por la al presionar ciertas teclas en tiempo de ejecución (Si el usuario presiona w,a,s o d para movimientos o por ejemplo una tecla bien podría ser j o alguna otra para el ataque generando una interrupción y dependiendo de la tecla será la entrada a estos métodos) aparte tendrá los métodos definidos por la misma librería QGraphicsRectItem.

-Desplazamiento (Crea un tipo de desplazamiento para el jugador, ya sea un salto vertical, parabólica o un desplazamiento lineal).

-Atack (Genera las acciones que conlleva a que el jugador ataque siempre y cuando este haya presionado cierta tecla).

el método Atack tomara las estadísticas de una clase llamada "Arma" calculando así todos los efectos que conlleva atacar.

**\*Arma\*:**

tendremos una clase arma, que tendrá unas estadísticas dependiendo el arma que se desee crear; el personaje hará uso de los atributos de esta clase para realizar sus ataques, dependiendo de nombre del arma tendra unas estadiscas especificas para definir el tipo de arma.

**Atributos:**

Nombre del arma

Daño de ataque

Alcance de ataque

**Métodos:**

Constructor(Definirá el arma que deseo crear, dando valores a cada atributo ej. Espada("Excalibur", 25, 30) ).

**\*Escenario\* (Clase predefinida):**

Es una clase definida por la librería QGraphicsscene donde almacenara todos los objetos y obstáculos del mapa que se generaran o se generaron para el inicio del juego, contendrá los **métodos** definidos por dicha librería.

**\*C/G\_Partida\*:**

La clase Cargar partida servirá para que el usuario pueda cargar alguna partida o guardar su propia partida.

**Atributos:**

Nombre de partida(Para guardar o cargar, puede ser digitada o buscada por el explorador de archivos)

**Métodos:**

**/\***

Los dos métodos utilizaran la información del atributo "Nombre de partida" para así guardar o cargar un partida.

**\*/**

-Guardar Partida

-Cargar Partida