Ciudad

+nombre: str-_destruidos: int- poblacion: int

+timer_movimiento: QTimer +senal problacion: pyqtSignal

+poblacion -> int

QObject



Meteorito

+identificador: int

+id: int

+x: int

+y: int

+senal_mover: pyqtSignal

+senal_fin_meteorito: pyqtSignal

- destruido: bool

-_distancia_a_recorrer: bool

-timer_movimiento: QTimer

+mover() -> None

+destruido -> bool

+centro x -> int

+centro_y -> int

Juego

+senal_validar_login: pyqtSignal

+senal_empezar_juego: pyqtSignal

+senal_mover_meteorito: pyqtSignal

+senal_aparecer_meteorito: pyqtSignal

+senal_remover_meteorito: pyqtSignal

+senal_fin_meteorito: pyqtSignal

+senal_actualizar_poblacion: pyqtSignal

+ciudad: Ciudad

+meteoritos: List[Meteorito] +timer meteoritos: QTimer

+iniciar juego() -> None

+caer meteorito() -> None

+choque meteorito(id meteorito: int, daño: bool) -> None

+click pantalla(x: int, y: int) -> None

+chequear_colision(x: int, y: int, meteorito: Meteorito) -> bool

+seleccionar dificultad(dificultad: str) -> None: