QObject Meteorito +identificador: int +id: int +x: int +y: int +senal mover: pyqtSignal +senal_fin_meteorito: pyqtSignal - destruido: bool -_distancia_a_recorrer: int -timer movimiento: QTimer +mover() -> None +destruido -> bool +centro x -> int +centro y -> int

QObject 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

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

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

+nombre: str
-_destruidos: int
-_poblacion: int
+senal_poblacion: pyqtSignal
+poblacion -> int