**DEFINICIÓN DE CLASES**

***ENEMIGO:***

***Métodos:***

* ***Enemigo(); //Constructor***
* ***Void painter(); //Para pintar el pixmap***
* ***Boundingrect();//Limites del personaje***
* ***Void advance(); //Para avance de enemigos***
* ***Void colisiones;//Para las colisiones con las paredes***

***//Getters y setters***

* ***setVelocidadx;***
* ***getVelocidadx;***
* ***setVelocidady;***
* ***getVelocidady;***
* ***setPosx;***
* ***getPosy;***

***Atributos:***

* ***Velocidadx***
* ***Velocidady***
* ***Posicionx;***
* ***Posiciony;***
* ***Angulo;***

***JUGADOR:***

***Métodos:***

* ***Jugador(); //contructor***
* ***TeclasParaMovimiento();***

***//Getters y setters***

* ***setVelocidadx;***
* ***getVelocidadx;***
* ***setVelocidady;***
* ***getVelocidady;***
* ***setPosx;***
* ***getPosy;***

***Atributos:***

* ***Velocidadx***
* ***Velocidady***
* ***Posicionx;***
* ***Posiciony;***

***PERSONAJES DECORACION:***

***Métodos:***

* ***Personaje();//Constructor***
* ***Boundingrect();//Limites del personaje***
* ***Void painter(); //Para pintura del pixmap***
* ***Void advance(); //Para avance de personajes***

***//Getters y setters***

* ***setVelocidadx;***
* ***getVelocidadx;***
* ***setVelocidady;***
* ***getVelocidady;***
* ***setPosx;***
* ***getPosy;***

***Atributos:***

* ***QPixmap;***
* ***Velocidadx***
* ***Velocidady***
* ***Posicionx;***
* ***Posiciony;***

***NIVEL 1***

***Métodos:***

* ***Nivel1();//Contructor***
* ***GuardarPartida();***

***Atributos:***

* ***Se instancian las clases***

***NIVEL 2***

***Métodos:***

* ***Nivel2();//Contructor***
* ***GuardarPartida();***

***Atributos:***

* ***Se instancian las clases***

***LOGIN:***

***Métodos:***

* ***Login();//Constructor***
* ***ClickBoton;***

***PARTIDAS:***

***Métodos:***

* ***AbrirPartida();***
* ***EmpezarPartidaNueva();***

***MODOJUEGO:***

***Métodos:***

* ***ModoJuego();//Constructor***
* ***ClickBoton;***

***REGISTRAR:***

***Métodos:***

* ***Registrar();//Constructor***
* ***ClickBoton;***