**Clases a utilizar o implementar dentro del Proyecto Final**

* **Players:** Administrará a ambos jugadores independientemente, de esta forma bastará con mantener el focus sobre este objeto para procesar todas las teclas presionadas por los jugadores. Esta clase heredará la clase **QObject** y **QGraphicsPixmapItem**.
* **QGraphicsPixmapItem:** Para colocar imágenes en la pantalla, como los botones, ventanas informativas, las imágenes de los niveles, etc.
* **QGraphicsTextItem:** Para colocar texto dentro de los botones o ventanas informativas.
* **PowerUp:** Modelará los poderes extra que podrán adquirir los jugadores.
* **Trap:** Modelará las trampas que pueden colocar los jugadores a los enemigos
* **Wall:** Modelará las paredes.
* **Map:** Administrar la matriz del mapa, la cual almacenará la ubicación de los obstáculos y las trampas, además de encargarse de instanciar los objetos de la clase **Trap** y **Wall**.
* **Level:** Para administrar el nivel en general, como colocar a los enemigos, manejar la vida del objeto a defender, llamar los métodos del objeto mapa, colocar los poderes extra, llevar el número de la oleada, etc.
* **Enemy:** Modelará los enemigos; sus patrones de movimiento dependiendo del tipo que sean, su vida restante, la velocidad a la que se mueven, la imagen que llevarán y su animación, las dimensiones, etc. Esta clase heredará la clase **QObject** y **QGraphicsPixmapItem**.
* **QSoundEffect:** Para colocar los sonidos del juego.

**Notas:** QWidgets, PushButton, Labels, etc.