Clases UML / Proyecto Final Axel Ortega - Victor Muñoz | May 20, 2024 Clase Jugador - string nombre; - int puntuacion; - float vida; - greal x; - qreal y; - OSize viewRect: - int dir; - bool flag; - int cont; - int spriteX; - int spriteY; - int spriteWidth; - int spriteHeight; - QPixmap sprite; - QPixmap spriteSheet; + keyPressEvent(QKeyEvent *event) override; + moveBy(int dx, int dy); + setSprite(int dir); + verificarColisiones(); + ataqueCuerpo(); Clase Puntuacion + getNombre(); + getPuntuacion(); + getVida(); + setNombre(); + abrirArchivo() + leerArchivo() + setPuntuacion(); + setVida(); + escribirArchivo() Clase Enemigo 1 Clase Enemigo 2 - float vida; - float vida; - greal x; - greal x; - qreal y; - qreal y; - QSize viewRect; - QSize viewRect; - int dir; - int dir; - bool flag; - bool flag: - int cont; - int cont; - int spriteX; - int spriteX; - int spriteY; - int spriteY; - int spriteWidth: - int spriteWidth; - int spriteHeight; - int spriteHeight; - QPixmap sprite; - QPixmap sprite; - QPixmap spriteSheet; - QPixmap spriteSheet; + moveBy(int dx, int dy); + moveBy(int dx, int dy); + setSprite(int dir); + setSprite(int dir); + ataqueCuerpo(); + ataqueDistancia(); + getVida() + getVida() + setVida() + setVida(); Clase Jefe 1 Clase Jefe 2 - float vida; - float vida; - greal x; - qreal x; - greal y; - qreal y; - QSize viewRect; - QSize viewRect; - int dir; - int dir; - bool flag; - bool flag; - int cont; - int cont; - int spriteX; - int spriteX; - int spriteY; - int spriteY; - int spriteWidth; - int spriteWidth; int spriteHeight; - int spriteHeight; - QPixmap sprite; - QPixmap sprite; - QPixmap spriteSheet; - QPixmap spriteSheet; + moveBy(int dx, int dy); + moveBy(int dx, int dy); + setSprite(int dir); + setSprite(int dir); + ataqueCuerpo(); + ataqueCuerpo(); + ataqueDistancia(); + ataqueDistancia(); + getVida() + getVida() + setVida(); + setVida();