**Clases Mind Overcharge:**

* **Enemigos:** en esta se incluirá los datos de movimiento de los enemigos dentro del juego.
* **Escenarios:** clase en la que se establecerán el modelamiento de los escenarios a utilizar, incluyendo puzles dentro de los mismos.
* **Personaje:** características del personaje para el modo de un solo jugador que tiene como subclases la cabeza y el cuerpo para hacer el uso de la característica principal del personaje que es el lanzamiento de su cabeza para resolver los diferentes puzles.
  + - **Cabeza:** tendrá el modelamiento de la cabeza para ser lanzada, además de su característica principal, la carga eléctrica.
    - **Cuerpo:** será la base para el movimiento del personaje y sus características como lo es la vida de este sin su cabeza.
* **Char\_multi:** modelamiento de las características de los personajes para la opción de multijugador.
* **Vida:** datos de las oportunidades de juego del personaje que son modificables durante la partida, como por ejemplo Cuphead.
* **Data\_game:** guardado y carga de partidas del usuario.
* **Usuario:** registro o inicio del jugador para los datos de partida.
* **Objetos:** mecánicas de interacción con el jugador.
  + - **Esferas:** objeto que tiene como característica la atracción de todo lo que esté dentro de un radio establecido.
    - **Laser:** interacción con el cuerpo del jugador, resta una vida por cada toque.
    - **Agua:** reducción de la velocidad del movimiento del jugador, hace daño al estar en contacto con la cabeza.
    - **MPlatform:** plataforma que tiene movimientos y traslada al personaje si está encima de ella.
    - **Estrella:** objeto que le da una vida extra al personaje.
    - **Portal:** permite que el personaje se traslade desde una posición a otra inmediatamente conservando su momento.
    - **Hielo:** medio que hace al personaje deslizar, el jugador tendrá un control de movimiento bastante reducido.
    - **ObjetoSync**: elemento del mapa que se movería imitando los movimientos del jugador.
    - **CPlatform:** medio que se puede cargar por medio de la cabeza para la activación de su movimiento, aumentará su temperatura gradualmente mientras esté activa. Si aumenta mucho puede causar daño a cualquier entidad.
    - **Checkpoint:** permite el guardado y carga de partidas, también permite recargar la cabeza.
    - **Lampara:** emite luz, si está mucho tiempo en contacto con el jugador puede causar daño.
    - **Boton:** activa mecanismos si se encuentra en contacto con alguna parte del personaje.

**Nota:** los nombres y la organización de las clases puede estar sujeta a cambios. También es posible que se añadan o se combinen más clases de ser necesarias a medida que se avance en el código.