En el juego que diseñaré usare 2 clases principales que de las cuales heredarán mis otras clases, la primera será basicObject la cual contendrá todo lo que una clase básica que utilice QPixmapItem y la segunda será basicSign la cual contendrá todo lo que una clase básica que contenga QTextItem, las clases que usare y heredarán de estos 2 serán:

-player (jugadores).

-scorpion (primer enemigo).

- bird (segundo enemigo).

- marsh (obstáculo).

- obstacle (los muros del mapa).

El primer enemigo disparará en movimiento parabólico, el segundo se moverá en movimiento pendular por los aires y el tercero sólo será un pantano. todos estos al tocarlos cualquiera de los jugadores serán ralentizados.

Otras clases complementarias serán:

-el reloj.

-el tiempo.

-el puntaje.

El tiempo contará cuánto se demora cada jugador en terminar el mapa y esto se verá directamente afectado en su puntuación.

Como hace falta una física he pensado en usar el movimiento circular en un objeto como algo decorativo.