|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre de la clase** | **Atributos** | **Métodos** |
| Movimientos | Float x,y,Vx,Vy,Ax,Ay | Void MovParabolico(void);  Void MovCaidaLibre(void);  Void MovOscilatorio(void);  Void Actualizar(Cuerpo N);  Void Acelx(Cuerpo N);  Void Acely(Cuerpo N); |
| Jugador | string Nombre  Int vidas | Void NombreJugador(string);  Void ActualizarVidas(Cuerpos N); |
| Escenario | \*Mirar descripción al final del documento\* | \*Mirar descripción al final del documento\* |
| Bola | float Px,Py,Vx,Vy | void MoverBola(void); |
| Guardar\_Cargar |  | Void Guardar(Cuerpo N)  Void Cargar(); |
| Colisiones |  | Void choques(); |

**Cuerpo N:**

Vector que va a tener la posición en X y Y, la velocidad en X y Y, la aceleración en X y Y.