Descripción de las CLASES del juego:

1. Clase del personaje: Caracterización de personaje el cual va a ser el protagonista, va a tener la habilidad de volar y caminar, y además tendrá un arma con la que podrá acabar con los enemigos y podrá hacer uso de la clase bala y de las clases poderes.
2. Clase enemigo caminante: Caracterización del enemigo que únicamente va a poder herir al personaje por medio del contacto cuerpo a cuerpo y este lo hará solo por el piso.
3. Clase enemigo volador: Caracterización del enemigo que únicamente va a poder herir al personaje por medio del contacto cuerpo a cuerpo y este lo hará solo por el aire.
4. Clase enemigo disparador: Caracterización del enemigo el cual va a ser el único de los malos que va a tener la habilidad de disparar.
5. Clase enemigo saltarin: Caracterización ultimo enemigo, el cual va a ser uno de los mas peligrosos mediante sus movimientos que hará saltando de pared a pared, lo que dificultará esquivar los golpes a el personaje. Este atacara únicamente cuerpo a cuerpo.
6. Clase bala horizontal: Bala que se va a disparar hacia la derecha en línea recta cuando el jugador presione la tecla correspondiente.
7. Clase bala parabólica: Bala que se va a disparar hacia la derecha simulando un movimiento parabólico cuando el jugador presione la tecla correspondiente.
8. Clase poder de vida: Poder mediante el cual el personaje podrá regenerar su vida, lo que hará del juego un poco mas duradero.
9. Clase poder de bomba: Poder que consiste en una bomba donde el personaje podrá acabar con todos los enemigos del momento, en pocas palabras borrar el mapa mientras que mas enemigos llegan.
10. Clase poder circular: Poder que va a aparecer fijo en el centro del mapa y consiste en una bala que realiza un movimiento circular uniforme acabando así con cada enemigo que entre en contacto con ella.
11. Clase poder cambio de bala parabólica: Poder que cuando el personaje obtenga durante 10 segundos la bala va a realizar un movimiento parabólico.
12. Clase usuario: registro o inicio del jugador para los datos de partida.