|  |
| --- |
| **Objeto** |
| - skin : Textura  - posX : Integer  - posY : Integer |
| < Constructor > + Objeto( textura : Textura, x : Integer, y : Integer)  + dibujar()  + setPosX( px : Integer )  + setPosY( py : Integer )  + getPosX() : Integer  + getPosY() : Integer |

# Clase Objeto

## **Descripción**

Clase base, es la representación más mínima de cualquier objeto que pueda encontrarse en la pantalla (o el mundo según se utilice). Contiene las coordenadas X e Y para ubicar el objeto y una Textura

### Constructores

|  |
| --- |
| Constructor y descripción |
| Objeto(const Textura & textura, int px, int py)  Declara un Objeto con una textura y una posición. |

### Funciones

|  |  |
| --- | --- |
| Modificador y tipo | Método y descripción |
| void | setPosX( int px )  Establece la posición X del objeto. |
| void | setPosY( int py )  Establece la posición Y del objeto. |
| int | getPosX()  Obtiene la posición X del objeto. |
| int | getPosY() Obtiene la posición Y del objeto. |
| void | dibujar()  Dibuja el objeto en la posición indicada en el constructor o a través de las funciones setPos. |

# Clase Objeto

## **Descripción**

Clase base, es la representación más mínima de cualquier objeto que pueda encontrarse en la pantalla (o el mundo según se utilice). Contiene las coordenadas X e Y para ubicar el objeto y una Textura

### Constructores

|  |
| --- |
| Constructor y descripción |
| Objeto(const Textura & textura, int px, int py)  Declara un Objeto con una textura y una posición. |

### Funciones

|  |  |
| --- | --- |
| Modificador y tipo | Método y descripción |
| void | setPosX( int px )  Establece la posición X del objeto. |
| void | setPosY( int py )  Establece la posición Y del objeto. |
| int | getPosX()  Obtiene la posición X del objeto. |
| int | getPosY() Obtiene la posición Y del objeto. |
| void | dibujar()  Dibuja el objeto en la posición indicada en el constructor o a través de las funciones setPos. |