

- int indiceSprite

- bool moving

-bool enElAire

qreal v0

qreal t

- QTimer *timer

greal angulo

greal hMax

qreal nuevaY

qreal nuevaX

-greal x0

-qreal y0

qreal v0y

- qreal g

+ ~Homero(

void saltar()

void caida()

- char direccion

- QMap<int,bool>keys

QTimer *timerSalto

QTimer *colisiones

- QTimer* timerCaida

- QGraphicsScene* escena

-void actualizarAnimacion()

 void actualizarSalto() void colisionPlataformas() void actualizarCaida()

-bool enPlataforma