“SHOW ME THE MONEY”

Elaborado por:  
Javier Andres Mosquera Merchan

Mateo Muñoz Arroyave

SUSTENTACIÓN DE CLASES REQUERIDAS EN EL JUEGO:

“CHICKEN REATTACK”

CLASES:

ObjetoGrafico: Es la clase derivada de QObject y QGraphicPixmap quien se encarga de asignar una imagen al objeto y darle una posicion en la escena del juego.

Personaje: Es la clase hija de ObjetoGrafico, quien representara el personaje principal del juego otorgandosele metodos y atributos especificos que modelan al personaje encargado de defender el ataque de los pollos.

Pollo: Es una clase hija de ObjetoGrafico quien sera la que represente los enemigos del personaje y quienes apareceran en la escena de manera aleartoria con movimientos especificos.

Proyectil: Es una clase hija de ObjetoGrafico con atributos de posiciones y velocidades diferentes que daran vida al medio que hace que los pollos desaparezcan de la escena.

Jugador: Es la clase encargada darle atributos al personaje para recolectar datos que seran utilizados para darle la posibildad al juego de guardar y cargar posteriormente.Ademas es quien abre la posibilidad de que el juego sea multijugador, dandole al juego la posibilidad de tener muchos jugadores en un mismo juego.

Partida: Es la clase encargada de la recoleccion de datos generales del juego, como los jugadores y la escena.

Escena: Clase encargada de recrear la parte grafica de la escena para darle dinamismo al juego con diferentes escenas.