Diagrama de clases:

Por: JUAN MANUEL RESTREPO GALARCIO.  
  
Primero, definición de clases:

6 clases que se han contemplado como necesarias para el videojuego.

Class mainwindow para ejecutar la GUI de QT.

Class jugador: clase para hacer un objeto grafico que será el que controlará el usuario, tiene físicas y características únicas, por lo tanto, se define una clase única para este.

Class bala: objeto grafico que pertenece a las balas que dispara el jugador, se les crea una clase especial porque estas tienen físicas únicas y especificaciones diferentes unas de otras.

Class enemy: Esta clase será necesaria para la implementación de enemigos en la escena grafica y, como tienen características diferentes a las de un jugador, tienen su propia clase.

Class Pared: esta clase es un objeto grafico que ayudará a delimitar la zona del mapa.

Class suelo: esta clase es un objeto grafico que ayudara a definir el tipo de suelo en cierta área especifica del mapa.

Class ruleta: esta clase será el objeto grafico que simulará una ruleta y a su vez tendrá las físicas necesarias para animar la acción de giro de esta.