Attack university

Class Iniciar sesión

Public:

IniciarSesion();

Void iniciar();

Void salir();

Private:

QString usuario

QString contaseña

Class Registro

Public:

Registro();

Void registrarse();

Void salir();

Private:

QString usuario

QString contaseña

Class Menú

Public:

Menu();

Void iniciar();

Void salir();

Void cargar();

Void guardar();

Void ModoJuego();

Class Guardar-Cargar

Public:

Guardar-cargar();

Void salir();

Void cargar();

Void guardar();

Void continuar();

Private:

Los atributos de esta clase son los encargados de capturar todas las posiciones de los

Ítems que estén ejecutando.

Class Niveles

Public:

Niveles();

Void nivel1();

Void nivel2();

Void nivel3();

Private:

Variables que comprueben si el nivel está desbloqueado

(Para desbloquear cada nivel debe completarse el anterior.)

Class Avatar

Public:

Avatar();

Void Disparar();

(Todos los métodos get y set.)

Private:

Float posx;

Float posy;

Float ancho;

Float alto;

Int vida;

Bool arma;

Class Armas

Public:

Métodos get y set correspondientes.

Private:

Float Ancho

Float alto;

Float posx;

Float posy;

Class Balas

Public:

Balas();

Void moverBala();

(Métodos get y set)

Private:

Float Ancho

Float alto;

Float posx;

Float posy;

Juan Diego Bermúdez Castañeda

Harold Adrián Gómez Gil