

velocidad inicial de lanzamiento.

- Para ángulos mayores a 45° no tiene sentido realizar un disparo, independientemente que aumente la velocidad.

Con esta información y conclusiones puedo empezar a diseñar mis clases.

Clase Proyecto: Hereda de QGraphicsItem (Publico).

Atributos:

bool Infiltrado.

Constructor Sobrecargado con (qreal x, qreal y)

Voy a usar los métodos q heredo de QGraphicsItem. tales como setPos(x, y).

y pos().x(), pos().y() para acceder a los valores, adicionalmente, necesito unas funciones virtuales. boundingrect. y paint para pintar en mi escena.

Necesito un QPixmap para una imagen sencilla de una bala y creo un puntero de este tipo QPixmap. para entregárselo al método drawPixmap.

Clase Cañon = Hereda igual de de QGraphicsItem. posiciones fijas como atributos privados, se inician en el constructor.

Igualmente tendré un bool Infiltrado.

↳ En la Clase bala, Necesito un QTimer, ya que la idea es que se administren solos, y el en frente de Batalla solo genere disparos y que estos. disparos se eliminen según condiciones, etc. Necesito un short int para saber el Tiempo que pasa según la cant. de ms del Timer. de las Balas, para prentar por la posición de la Bala dado un tiempo o cuando esta llegue a cierta distancia generar una Signal.

Esto Seria como el comienzo de la creacion de las clases y tendra el desarrollo del parcial en Qt.