```
┌──────────────────┐   ┌──────────────────────────┐
│     QObject      │   │   QGraphicsPixmapItem    │
├──────────────────┤   ├──────────────────────────┤
│                  │   │                          │
├──────────────────┤   ├──────────────────────────┤
│                  │   │                          │
└──────────────────┘   └──────────────────────────┘
         △                          △
          ╲                        ╱
           ╲                      ╱
┌──────────────────────────────────────────┐
│              GamePixmapItem              │
├──────────────────────────────────────────┤
│ + QColor tint                            │
│ + QPoint frame                           │
│ + QPointF scaling                        │
│ + QPointF pos                            │
│ + qreal opacity                          │
│ # static constexpr int                   │
│  CELL_SIZE                               │
│ - int m_opacity                          │
│ - QColor m_tint                          │
│ - QSize m_frameDimension                 │
│ - QPoint m_frame                         │
│ - QImage m_sprite                        │
│ - QPointF m_scaling                      │
│ - QPointer< QParallelAnimation           │
│ Group > m_animationGroup                 │
├──────────────────────────────────────────┤
│ + GamePixmapItem()                       │
│ + QPoint frame() const                   │
│ + void setFrame(QPoint                   │
│  newFrame)                               │
│ + QColor getTint() const                 │
│ + void setTint(const                     │
│  QColor &newTint)                        │
│ + void setTint(const                     │
│  QColor &newTint, bool                   │
│  onParent)                               │
│ + QImage sprite() const                  │
│ + void setSprite(QImage                  │
│  newSprite)                              │
│ + QSize frameDimension                   │
│ () const                                 │
│ + void setFrameDimension                 │
│ (const QSize &newFrameDimension)         │
│ + void updatePixmap()                    │
│ + void updateOverlay()                   │
│ + void addAnimation(QProperty            │
│ Animation *animation)                    │
│ + const QPointer< QParallel              │
│ AnimationGroup > animationGroup          │
│ () const                                 │
│ + QPointF scaling() const                │
│ + void setScaling(QPointF                │
│  newScaling)                             │
└──────────────────────────────────────────┘
```