```
┌─────────────────────────────────┐
│      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)                    │
└─────────────────────────────────┘
```