**Elementos y clases necesarias para el juego**

El análisis que necesitamos hacer sobre el juego es que es totalmente necesario y que cosas no.En una depuración sabemos que,el movimiento del pirata,las vidas que pierde,además de los enemigos y su movimiento circular,parabólico o rectilíneo son fundamentales para el videojuego.

* **Salud:**

**#ifndef SALUD.H**

**#define SALUD.H**

class salud

public:

salud();

void muere();

int getcorazones(); corazones

void setcorazones(int \_corazones);

void Game\_over();

* **Disparos**

**#ifndef DISPAROS.H**

**#define DISPAROS.H**

class Bullets:

public

public slots:

void movimiento();

* **Pirata**

**#ifndef PIRATA.H**

**#define PIIRATA.H**

class pirata

public:

void mover\_arriba();

void mover\_abajo();

void mover\_izquierda();

void mover\_derecha();

void Disparo();

double getposicion\_x();

double getposicion\_y();

private:

double alto;

double ancho;

double posicion\_x;

double posicion\_y;

void actualizar\_posicion();

* **score:**

**#ifndef SCORE.H**

**#define SOCRE.H**

**public:**

Score();

void setscore(int sc);

int getscore();

* **Enemigos**

**#ifndef ENEMIGOS.H**

**#define ENEMIGOS.H**

class Enemigos: public

double posx;

double posy;

double ancho;

double largo;

double vel;

double velx;

double vely;

double g=9.8;

double pi=3.1416;

double angulo; //angulo

int dir;

int r;

double i=0;

double W;

double velocidad\_rotacion=0;

Avispas();

double getPosx();

double getPosy();

double getVelx();

double getVely();

void setVelx(double vx\_);

void setVely(double vy\_);

void actualizarposicion\_derecha();

void setVel(double vel\_);

double getVel();

double getAngulo();

void setAngulo(double Angulo);

void setImagen(int imagen\_);

void actualizarvelocidad();

void mcu(double x, double y, int r\_, double W\_, double Desfase\_);

* **Barco**

**#ifndef BARCO.H**

**#define BARCO.H**

class Barco

public:

void mover\_arriba();

void mover\_abajo();

void mover\_izquierda();

void mover\_derecha();

void Disparo();

double getposicion\_x();

double getposicion\_y();

private:

double alto;

double ancho;

double posicion\_x;