**Las clases son todas aquellas que están subrayadas con Rojo**

**Clases**

Bullet

Hereda de QObject y QGraphicsRectItem.

**Atributos**

Son heredados de las clases base QObject y QGraphicsRectItem.

**Métodos**

Constructor

Bullet(QGraphicsItem \* parent=0);

Es un constructor que puede recibir un puntero a un QGraphicsItem como parámetro, con un valor predeterminado de 0 (nullptr).

**Slots**

void move();

Es un slot público, lo que significa que puede ser conectado a señales en el sistema de señales y slots de Qt. Este método probablemente contiene la lógica para mover la bala.

**Clases**

Enemy

Hereda de QObject y QGraphicsRectItem.

**Atributos**

heredados de las clases base QObject y QGraphicsRectItem.

**Métodos**

Constructor

Enemy(QGraphicsItem \* parent=0);

Es un constructor que puede recibir un puntero a un QGraphicsItem como parámetro, con un valor predeterminado de 0 (nullptr).

**Slots**

void move();

Es un slot público, lo que significa que puede ser conectado a señales en el sistema de señales y slots de Qt. Este método probablemente contiene la lógica para mover al enemigo.

**Clase**

Health

Hereda de QGraphicsTextItem.

**Atributos**

int health: Representa la cantidad actual de salud del jugador.

**Métodos**

Constructor Health(QGraphicsItem \*parent=0):

Crea un objeto de tipo Health.

Configura el valor inicial de la salud del jugador.

No devuelve ningún valor.

Método void decrease():

Reduce la cantidad de salud del jugador.

Se llama cuando el jugador sufre daño en el juego.

No devuelve ningún valor.

Método int getHealth():

Devuelve la cantidad actual de salud del jugador.

Retorna un entero que representa la salud actual.

**Clases**

Player:

Hereda de QObject y QGraphicsRectItem.

Representa al jugador en el juego.

**Atributos**

No hay atributos definidos.

**Métodos**

Constructor Player(QGraphicsItem \*parent=0):

Crea un objeto de tipo Player.

Configura el jugador como un rectángulo en la escena.

No devuelve ningún valor.

Método void keyPressEvent(QKeyEvent \*event):

Maneja eventos de teclado para el jugador.

Se llama cuando se presiona una tecla mientras el jugador tiene el foco.

No devuelve ningún valor.

Slot void spawn():

Método slot (ranura) se conecta a un temporizador para que el jugador "aparezca" en la escena en momentos específicos.

**Clase**

Score

Hereda de QGraphicsTextItem.

**Atributos**

int score: Representa la cantidad actual de puntuación del jugador.

**Métodos**

Constructor Score(QGraphicsItem \*parent=0):

Crea un objeto de tipo Score.

Configura la puntuación inicial del jugador.

No devuelve ningún valor.

Método void increase():

Incrementa la puntuación del jugador.

Se llama cuando el jugador realiza acciones que aumentan la puntuación en el juego.

No devuelve ningún valor.

Método int getScore():

Devuelve la cantidad actual de puntuación del jugador.

Retorna un entero que representa la puntuación actual.

**Clase**

Game:

Hereda de QGraphicsView.

**Atributos**

QGraphicsScene \*scene: Representa la escena gráfica del juego, donde se colocan los elementos visuales.

Player \*player: Representa al jugador en el juego.

Score \*score: Gestiona la puntuación del jugador.

Health \*health: Gestiona la salud del jugador.

**Métodos**

Constructor Game(QWidget \*parent=0):

Crea un objeto de tipo Game.

Configura la ventana del juego.

No devuelve ningún valor.