```
┌─────────────────────────────┐
│   observers::Observer       │
├─────────────────────────────┤
│                             │
├─────────────────────────────┤
│ + update()                  │
│ + ~Observer()               │
└─────────────────────────────┘
              △
              │
┌─────────────────────────────┐
│   controllers::Controller   │
├─────────────────────────────┤
│ # model_                    │
│ # view_                     │
│ # moveDir_                  │
├─────────────────────────────┤
│ + Controller()              │
│ + ~Controller()             │
│ + handleMoveInput()         │
│ + gameInput()               │
│ + setFlags()                │
│ + checkRelevant()           │
│ + markDeleted()             │
│ + collided()                │
│ + checkCollision()          │
│ + draw()                    │
│ + getModel()                │
└─────────────────────────────┘
              △
              │
┌─────────────────────────────────────┐
│ controllers::MovingObjectController  │
├─────────────────────────────────────┤
│                                      │
├─────────────────────────────────────┤
│ + MovingObjectController()           │
│ + ~MovingObjectController()          │
│ + changeSpeed()                      │
└─────────────────────────────────────┘
              △
              │
┌─────────────────────────────────┐
│ controllers::ShipController     │
├─────────────────────────────────┤
│                                 │
├─────────────────────────────────┤
│ + ShipController()              │
│ + handleMoveInput()             │
│ + handleShooting()              │
│ + gameInput()                   │
│ + setFlags()                    │
│ + getFatalCollision()           │
└─────────────────────────────────┘
              △
              │
┌─────────────────────────────────────┐
│ controllers::EnemyShipController     │
├─────────────────────────────────────┤
│                                      │
├─────────────────────────────────────┤
│ + EnemyShipController()              │
│ + ~EnemyShipController()             │
│ + handleMoveInput()                  │
│ + handleShooting()                   │
│ + getPoints()                        │
└─────────────────────────────────────┘
```