```
┌─────────────────────────────┐
│    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::SpaceShipController │
├──────────────────────────────────┤
│                                  │
├──────────────────────────────────┤
│ + SpaceShipController()          │
│ + ~SpaceShipController()         │
│ + handleMoveInput()              │
│ + handleShooting()               │
│ + getSpaceShip()                 │
│ + checkDead()                    │
└──────────────────────────────────┘
```