```
┌─────────────────────────────┐
│     Arcade::IModule         │
├─────────────────────────────┤
│                             │
├─────────────────────────────┤
│ + ~IModule()                │
│ + init()                    │
│ + close()                   │
│ + shouldClose()             │
│ + getType()                 │
└─────────────────────────────┘
              △
              │
┌─────────────────────────────┐
│   Arcade::IGameModule       │
├─────────────────────────────┤
│                             │
├─────────────────────────────┤
│ + ~IGameModule()            │
│ + getResources()            │
│ + getDrawables()            │
│ + getSounds()               │
│ + addTicks()                │
│ + restart()                 │
│ + handleEvent()             │
│ + getScore()                │
└─────────────────────────────┘
              △
              │
┌─────────────────────────────┐
│  Arcade::Nibbler::Nibbler   │
├─────────────────────────────┤
│ - _playerPosition           │
│ - _playerMovement           │
│ - _playerDrawable           │
│ - _snake                    │
│ - _food                     │
│ - _background               │
│ - _internalClock            │
│ - _ticksPerFrame            │
│ - _diffClock                │
│ - _shouldClose              │
│ and 7 more...               │
│ - mapTileLength             │
│ - mapOffsetTileX            │
│ - mapOffsetTileY            │
│ - mapBushColor              │
│ - snakeSpeed                │
│ - largeFoodFilename         │
│ - smallFoodFilename         │
│ - snakeCorpFilename         │
│ - snakeHeadFilename         │
│ - snakeTailFilename         │
│ - snakeTurn1Filename        │
│ - snakeTurn2Filename        │
├─────────────────────────────┤
│ + init()                    │
│ + close()                   │
│ + shouldClose()             │
│ + getType()                 │
│ + getResources()            │
│ + getDrawables()            │
│ + getSounds()               │
│ + addTicks()                │
│ + restart()                 │
│ + handleEvent()             │
│ + getScore()                │
│ + Nibbler()                 │
│ + Nibbler()                 │
│ + ~Nibbler()                │
│ + operator=()               │
│ - _createMapFromVector()    │
│ - _getRectangleFromChar()   │
│ - _collideWithWallMap()     │
│ - _getSpriteFromChar()      │
│ - _getCircleFromChar()      │
│ - _collideWithPacgumFood()  │
│ - _processMovement()        │
│ - _processScore()           │
│ - _startGame()              │
│ - _isGameEnded()            │
│ and 10 more...              │
└─────────────────────────────┘
```