

## ScoreController

- m\_generator : IRandomGenerator\*

+ ~ScoreController()

## signals:

+ reset() : void + get() : void

+ updateScore(score : int) : void + addPoints(points : int) : void + maxScorePerLevelAchieved() : void

## slots:

+ resetScore() : void + getScore() : void + update(score : int) : void + addScorePoints(coin : coin\_type) : void

+ maxPerLevelAchieved() : void