

EnemyController

- m_enemyPercentDistributionTab[def::percentDistTabSize] : int- m_enemySpawnTimer : QTimer
- m_remainingSpawnTime : int
- m_generator : IRandomGenerator*

<constructor> + EnemyController(view : GeneralView*,

generator : IRandomGenerator*)

+ ~EnemyController()

signals:

- + addEnemyToScene(enemy : QGraphicsItem*) : void
- + enemyDestroyed(position : QPoint, enemyLevel : int) : void

slots:

- + changeEnemyConfiguration(newEnemyConfiguration : EnemyConfiguration) : void
- + destroyed(position : QPoint, enemyLevel : int) : void
- spawnEnemy() : void