

LevelController

- m_view : GeneraView*

+ ~LevelController()

signals:

- + reset() : void + next() : void
- + changeEnemyConfiguration(newEnemyConfiguration : EnemyConfiguration) : void

slots:

- + resetLevel() : void + chagneLevel() : void + nextLevel() : void
- + change(newEnemyConfiguration : EnemyConfiguration) : void