

## RewardController

- m\_generator : IRandomGenerator\*- s\_minCoinsInTier : int[def::maxTier]

- s\_maxCoinsInTier : int[def::maxTier]

- s\_coinTypeInTier : int[def::maxTier][10]

- s\_specialChanceInTier : int[def::maxTier}

<constructor> + RewardController(view : GeneralView\*,

generator : IRandomGenerator\*)

+ ~RewardController()

## signals:

+ addRewardToScene(reward : QGraphicsItem\*) : void

+ rewardCoinCollected(coin : coin\_type) : void

+ rewardSpecialCollected(special : special\_type) : void

## slots:

+ spawnRewards(position : QPointF, tier : int) : void

+ rewardCoinCollected(coin : coin\_type) : void

+ rewardSpecialCollected(special : special\_type) : void