```
                    ┌─────────────┐
                    │   QObject   │
                    └─────────────┘
                           △
                           │
                           │
                           │
        ┌──────────────────────────────────────────────┐
        │                MenuController                 │
        ├──────────────────────────────────────────────┤
        │                                                │
        ├──────────────────────────────────────────────┤
        │ <constructor> + MenuController(view: GeneralView*, │
        │                          model : MenuModel*)  │
        │                                                │
        │ signals:                                       │
        │ + saveHighScore() : void                       │
        │ + activateEnemySpawning() : void               │
        │ + deactivateEnemySpawning() : void             │
        │ + getScore() : void                            │
        │ + playerDefeated(score : int) : void           │
        │                                                │
        │ slots:                                         │
        │ + startGame() : void                           │
        │ + stopGame() : void                            │
        │ + updateScore(score : int) : voiod             │
        │ + gameOver() : void                            │
        └──────────────────────────────────────────────┘
```