

ScoreController

- m_generator : IRandomGenerator*

generator : IRandomGenerator*)

+ ~ScoreController()

signals:

+ get() : void

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

+ maxScorePerLevelAchieved() : void

slots:

+ getScore() : void

+ update(score : int) : void + addScorePoints(coint : coin_type) : void

+ maxPerLevelAchieved() : void + maxScorePerLevelAchieved() : void