```
                    ┌──────────────────┐
                    │   QMainWindow    │
                    └──────────────────┘
                             △
                             │
┌───────────────────────────────────────────────────────────┐
│                        GeneralView                          │
├───────────────────────────────────────────────────────────┤
│ - m_scene : QGraphicsScene                                  │
│ - m_view : QGraphicsView                                    │
│ - m_title : QLabel                                          │
│ - m_author : QLabel                                         │
│ - m_pause : QLabel                                          │
│ - m_player : QLabel                                         │
│ - m_score : QLabel                                          │
│ - m_startButton : PushButton                                │
│ - m_highScoreButton : PushButton                            │
│ - m_quitButton : PushButton                                 │
│ - m_backToMenuButton : PushButton                           │
│ - m_backToMenuButton2 : PushButton                          │
│ - m_saveAfterGameOver : PushButton                          │
│ + m_continueButton : PushButton                             │
│ - m_highScoreList : QTableWidget                            │
│ - m_healthGraphics : QLabel                                 │
│ - m_healhtBar : QProgressBar                                │
│ - m_levelGraphics : QLabel                                  │
│ - m_levelText : QLabel                                      │
│ - m_scoreGraphics : QLabel                                  │
│ - m_scoreBar : QProgressBar                                 │
│ -m_isGamePasued : bool                                      │
├───────────────────────────────────────────────────────────┤
│ <constructor> + GeneralView()                               │
│ ~GeneralView()                                              │
│ + getScene() : QGraphicsScene*                              │
│                                                             │
│ signals:                                                    │
│ + startGame() : void                                        │
│ + abortGame() : void                                        │
│ + mousePressed() : void                                     │
│ + mouseReleased() : void                                    │
│ + mouseMoved(newPosition : QPointF) : void                  │
│ + mouseLeaveWindow() : void                                 │
│ + escPressed() : void                                       │
│ + save(newPlayerScore : PlayerScore) : void                 │
│                                                             │
│ slots:                                                      │
│ + menu() : void                                             │
│ + start() : void                                            │
│ + pauseGame() : void                                        │
│ + continueGame() : void                                     │
│ + abort() : void                                            │
│ + gameOver(score : int) : void                              │
│ + highScore() : void                                        │
│ + quitGame() : void                                         │
│ + addGameObject(newObject : QGraphicsItem*) : void          │
│ + mousePressEvent(event : QMouseEvent*) : void              │
│ + mouseReleaseEvent(event : QMouseEvent*) : void            │
│ + mouseMoveEvent(event : QMouseEvent*) : void               │
│ + keyPressEvent(event : QKeyEvent*) : void                  │
│ + leaveEvent(event : QEvent*) : void                        │
│ + continueButtonClicked() : void                            │
│ + savePlayerScore() : void                                  │
│ + updateHighScoreList(iterator : PlayerScoreMapIterator, size : int) : void │
│ + updateHealth(value : int) : void                          │
│ + updateLevel(value : int) : void                           │
│ + updateScore(value : int) : void                           │
└───────────────────────────────────────────────────────────┘
```