```
                    ┌──────────────┐
                    │   QObject    │
                    └──────────────┘
                           △
                           │
                           │
┌─────────────────────────────────────────────────────┐
│                    MenuController                     │
├─────────────────────────────────────────────────────┤
│ - m_isGamePaused : bool                               │
├─────────────────────────────────────────────────────┤
│ <constructor> + MenuController(view: GeneralView*,    │
│                                model : MenuModel*)     │
│ + ~MenuController()                                   │
│                                                       │
│ signals:                                              │
│ + pauseGame() : void                                  │
│ + continueGame() : void                               │
│ + saveHighScore() : void                              │
│ + resetLevel() : void                                 │
│ + resetScore() : void                                 │
│ + createNewPlayer() : void                            │
│ + activateEnemySpawning() : void                      │
│ + deactivateEnemySpawning() : void                    │
│ + getScore() : void                                   │
│ + playerDefeated(score : int) : void                  │
│                                                       │
│ slots:                                                │
│ + startGame() : void                                  │
│ + startSpawningEnemies() : void                       │
│ + showScore() : void                                  │
│ + escPressed() : void                                 │
│ + updateScore(score : int) : void                     │
│ + gameOver() : void                                   │
└─────────────────────────────────────────────────────┘
```