```
                              ┌──────────────┐
                              │   QObject    │
                              └──────────────┘
                                     △
                                     │
                                     │
        ┌────────────────────────────────────────────────────────┐
        │                   ScoreController                       │
        ├────────────────────────────────────────────────────────┤
        │ - m_generator : IRandomGenerator*                       │
        ├────────────────────────────────────────────────────────┤
        │ <constructor> + ScoreController(model : ScoreModel*,    │
        │                                 view : GeneralView*,    │
        │                                 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                          │
        │                                                         │
        └────────────────────────────────────────────────────────┘
```