```
                        ┌─────────────────────┐
                        │     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 : QListWidget                                 │
│ - m_healthGraphics : QLabel                                     │
│ - m_healhtBar : QProgressBar                                    │
│ - m_levelGraphics : QLabel                                      │
│ - m_levelText : QLabel                                          │
│ - m_scoreGraphics : QLabel                                      │
│ - m_scoreBar : QProgressBar                                     │
├───────────────────────────────────────────────────────────────┤
│ <constructor> + GeneralView()                                   │
│ ~GeneralView()                                                  │
│ + getScene() : QGraphicsScene*                                  │
│                                                                 │
│ signals:                                                        │
│ + startGame() : void                                            │
│ + abortGame() : void                                            │
│ + mousePressed() : void                                         │
│ + mouseReleased() : void                                        │
│ + mouseMoved(newPosition : QPointF) : 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                      │
│ + continueButtonClicked() : void                                │
│ + savePlayerScore() : void                                      │
│ + updateHighScoreList(iterator : PlayerScoreMapIterator, size : int) : void │
│ + updateHealth(value : int) : void                              │
│ + updateLevel(value : int) : void                               │
│ + updateScore(value : int) : void                               │
└───────────────────────────────────────────────────────────────┘
```