

ScoreModel

- m_currentThresholdIdx : int
- m_totalScore : int
- m_scoreThresholds : int[def::maxNumOfLevels]

<constructor> + ScoreModel()

+ ~ScoreModel()

signals:

- + update(score : int) + updateView(newValue : int) : void + maxPerLevelAchieved() : void

slots:

- + get() : void
- + addPoints(value : int) : void