```
                        ┌─────────────────────┐
                        │     QMainWindow     │
                        └─────────────────────┘
                                   △
                                   │
┌──────────────────────────────────────────────────────────────────┐
│                            GeneralView                             │
├──────────────────────────────────────────────────────────────────┤
│ - m_scene : QGraphicsScene                                         │
│ - m_title : QLabel                                                 │
│ - m_author : QLabel                                                │
│ - m_pause : QLabel                                                 │
│ - m_player : QLabel                                                │
│ - m_score : QLabel                                                 │
│ - m_startButton : QPushButton                                      │
│ - m_highScoreButton : QPushButton                                  │
│ - m_quitButton : QPushButton                                       │
│ - m_backToMenuButton : QPushButton                                 │
│ - m_saveAfterGameOver : QPushButton                                │
│ - m_highScoreList : QListWidget                                    │
├──────────────────────────────────────────────────────────────────┤
│ <constructor> + GeneralView()                                      │
│ ~GeneralView()                                                     │
│                                                                    │
│ signals:                                                           │
│ + mousePressed() : void                                            │
│ + mouseReleased() : void                                           │
│ + mouseMoved() : void                                              │
│ + save(newPlayerScore : PlayerScore) : void                        │
│                                                                    │
│ slots:                                                             │
│ + menu() : void                                                    │
│ + startGame() : void                                               │
│ + pause() : void                                                   │
│ + gameOver() : void                                                │
│ + highScore() : void                                               │
│ + addGameObject(newObject : QGraphicsItem*) : void                 │
│ + mousePressEvent(event : QMouseEvent*) : void                     │
│ + mouseReleaseEvent(event : QMouseEvent*) : void                   │
│ + mouseMoveEvent(event : QMouseEvent*) : void                      │
│ + savePlayerScore() : void                                         │
│ + updateHighScoreList(iterator : PlayerScoreMapIterator, size : int) : void │
└──────────────────────────────────────────────────────────────────┘
```