

LevelModel

- m_currentLevel : int
- s_enemyLevelConfigurations : static const EnemyConfiguration[maxNumOfLevel]

<constructor> + LevelModel()
+ ~LevelModel()

signals:

- + updateLevelView(value : int) : void + changeEnemyConfiguration(newEnemyConfiguration : EnemyConfiguration) : void

slots:

+ nextLevel() : void + reset() : void