

EnemyController

- m_enemyPercentDistributionTab[def::percentDistTabSize] : int m_enemySpawnTimer : QTimer
- m_generator : IRandomGenerator*

+ ~EnemyController()

signals:

- + addEnemyToScene(enemy : QGraphicsItem*) : void + enemyDestroyed(position : QPoint, enemyLevel : int) : void

slots:

- + changeEnemyConfiguration(newEnemyConfiguration : EnemyConfiguration) : void + destroyed(position : QPoint, enemyLevel : int) : void
- spawnEnemy() : void