

GameView

- m_view : GeneralView* - m_backView : BackView - m_middleView : MiddleView - m_frontView : FrontView

<constructor> + GameView(m_view : GeneralView*)

+ ~GameView()

+ setGraphicsEffects(opacity : qreal, blurRadius : qreal) : void

+ startAllItems(): void + stopAllItems() : void

slots:

+ addItemToBackView(item : QGraphicsItem) : void + addItemToMiddleView(item : QGraphicsItem) : void + addItemToFrontView(item : QGraphicsItem) : void