

## 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:

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