```
┌──────────────┐     ┌──────────────────────┐
│   QObject    │     │  QGraphicsPixmapItem │
└──────────────┘     └──────────────────────┘
        △                       △
        │                       │
```

PlayerModel

- m_movePosition QPointF
- m_direction : int
- m_health : int
- m_weapon : weapon
- m_weaponTier : int
- m_moveTimeDelay : int
- m_moveTimer : QTimer
- m_fireTimer : QTimer

\<constructor\> + PlayerModel()
+ ~PlayerModel()
+ setHealth(health : int) : void
+ getHealth() : int
+ isOnMovePosition() : bool
+ checkCollisions() : void
- changeWeapon(weapon : weapon_type) : void

signals:
+ changeHealth(healthPoints : int) : void
+ defeated() : void

slots:
+ start() : void
+ stop() : void
+ move() : void
+ fire() : void
+ startFire() : void
+ stopFire() : void
+ changeMovePosition(newMovePosition: QPointF) : void
+ changeAtribute(specialReward : special_reward_type) : void