```
┌─────────────────────────┐
│       CanvasLayer        │
├─────────────────────────┤
│                         │
├─────────────────────────┤
│                         │
└─────────────────────────┘
             △
             │
┌───────────────────────────────────────┐
│                GameHUD                 │
├───────────────────────────────────────┤
│                                       │
├───────────────────────────────────────┤
│ + delegate void PausePressed()        │
│ + delegate void PauseMouse            │
│ Entered()                             │
│ + delegate void PauseMouse            │
│ Exited()                              │
│ + override void _Ready()              │
│ + void SetPoints(int                  │
│  points)                              │
│ + void SetProgress(double             │
│  percent)                             │
│ + void SetAttempts(int                │
│  number)                              │
│ + void SetActions(PlayerMain          │
│ Action main, PlayerSecondaryAction    │
│  secondary)                           │
│ + void OnPausePressed()               │
│ + void OnPauseMouseEntered()          │
│ + void OnPauseMouseExited()           │
└───────────────────────────────────────┘
```