```
┌─────────────────────┐
│       Node2D        │
├─────────────────────┤
│                     │
├─────────────────────┤
│                     │
└─────────────────────┘
           △
           │
┌───────────────────────────────────────┐
│                 Level                  │
├───────────────────────────────────────┤
│ + List< Vector2 > positions           │
│ - PackedScene Player                   │
│ - int LevelNumber                      │
│ - float pointsMultiplier               │
│ - Player player                        │
│ - Camera2D camera                      │
│ - AnimatedSprite background            │
│ - PauseMenu pauseMenu                  │
│ - LevelComplete levelCompleteMenu      │
│ - GameHUD hud                          │
│ - Position2D startPosition             │
│ - Area2D endPosition                   │
│ - int attemptCount                     │
│ - double progress                      │
├───────────────────────────────────────┤
│ + override void _Ready()               │
│ + override void _Process              │
│ (float delta)                          │
│ + override void _Draw()                │
│ + void Restart()                       │
│ + void UpdateProgress()                │
│ + int GetPoints()                      │
│ + void MoveViewPort()                  │
│ + void Pause()                         │
│ + void SaveData()                      │
│ + void OnPlayerDead()                  │
│ + void OnHudPausePressed()             │
│ + void OnHudPauseMouseEntered()        │
│ + void OnHudPauseMouseExited()         │
│ + void OnPauseMenuRestartPressed()     │
│ + void OnEndPositionBodyEntered        │
│ (Node body)                            │
└───────────────────────────────────────┘
```