```
┌─────────────────────────────┐
│   Tetris::InitGameInfo      │
├─────────────────────────────┤
│  + gameHeight               │
│  + gameWidth                │
│  + gamemode                 │
├─────────────────────────────┤
│                             │
└─────────────────────────────┘
              │
              │ #initginfo
              ◇
┌─────────────────────────────┐
│   Tetris::GameController    │
├─────────────────────────────┤
│  + forceend                 │
│  # gameHeight               │
│  # gameWidth                │
│  # gplaytime                │
│  # gs                       │
│  # usercount                │
│  # gusers                   │
│  # board                    │
│  - timedeltachecker         │
│  - occurtimedelta           │
│  - rmLinesCntDeltaChecker   │
│  - scorechecker             │
├─────────────────────────────┤
│  + GameController()         │
│  + GameController()         │
│  + setGameStatus()          │
│  + getGameStatus()          │
│  + getGameHeight()          │
│  + getGameWidth()           │
│  + justinit()               │
│  + canRemoveLine()          │
│  + isOngoing()              │
│  + setGameStatusToOngoing() │
│  그리고 78개 더...           │
│  + getInstance()            │
│  + getInstance()            │
│  # usercheck()              │
│  # saveBlockAt()            │
│  # usercheck()              │
│  # saveBlockAt()            │
└─────────────────────────────┘
```

```
┌──────────────┐
│    Layer     │
├──────────────┤
│              │
├──────────────┤
│              │
└──────────────┘
```

```
┌──────────────────────────────┐
│   Tetris::Views::NextBlock    │
│      RenderBehavior           │
├──────────────────────────────┤
│  # prevlbl                    │
│  # initLabelAtLeastOnce       │
│  - lblsz                      │
├──────────────────────────────┤
│  + CREATE_FUNC()              │
│  + renderNextBlock()          │
│  + checkInstance()            │
│  + setGameController()        │
│  + getMaxBoardSize()          │
│  + getLabel()                 │
│  + getLabelSize()             │
│  # initInstanceLabel()        │
│  - minUll()                   │
└──────────────────────────────┘
```

-gmctl

```
┌──────────────┐
│    Scene     │
├──────────────┤
│              │
├──────────────┤
│              │
└──────────────┘
```

#gc

#nxtblkrv

```
┌─────────────────────────────────┐
│          HelloWorld             │
├─────────────────────────────────┤
│  + sounditem                    │
│  # overlayblockboard            │
│  # mainloopfuncschedule         │
│  # ptimelbl                     │
│  # pscorelbl                    │
│  # rmlnscntlbl                  │
│  # nxtblkrenderingarea          │
│  # gameoptionmenu               │
│  # menuviewadded                │
│  # k_listener                   │
│  # bonus_game_lv                │
│  # isInExtGame                  │
│  # effect_ext_2048gm            │
├─────────────────────────────────┤
│  + init()                       │
│  + onEnter()                    │
│  + onExit()                     │
│  + menuCloseCallback()          │
│  + menuDrawerClickCallback()    │
│  + gameforceResumeMenuCallback()│
│  + gameforcePauseMenuCallback() │
│  + gameRestartGameCallback()    │
│  + menuSoundEnableCallback()    │
│  + startGame()                  │
│  + drawboardingui()             │
│  + CREATE_FUNC()                │
│  + createScene()                │
│  # makeField()                  │
│  # play()                       │
│  # pause()                      │
│  # resume()                     │
│  # stateloop()                  │
│  # gameloop()                   │
│  # levelup()                    │
│  # menuVisibleToggle()          │
│  # freeRelativeConnectionWhen   │
│  Deleting()                     │
│  # onKeyPressed()               │
│  그리고 9개 더...                │
└─────────────────────────────────┘
```