```
┌─────────────────────────────┐
│       QGraphicsView         │
├─────────────────────────────┤
│                             │
├─────────────────────────────┤
│                             │
└─────────────────────────────┘
                △
                │
┌─────────────────────────────┐
│       GameController        │
├─────────────────────────────┤
│ - QList< QPair< GameObject  │
│ Model *, std::vector<       │
│  Node > > > m_models        │
│ - QSharedPointer< GameView  │
│  > m_view                   │
│ - QPointer< GameObject      │
│  > m_protagonist            │
│ - int m_gameLevel           │
│ - State m_gameState         │
│ - View m_gameView           │
│ - int m_health_packs        │
│ - int m_enemies             │
│ - QSize m_levelSize         │
├─────────────────────────────┤
│ + GameController(QSize      │
│  size={40, 25})             │
│ + void startGame()          │
│ + void updateEnergy()       │
│ + void updateHealth()       │
│ + void characterMove        │
│ (Direction to)              │
│ + void characterAttack()    │
│ + void updateLevel(Direction│
│  direction)                 │
│ + void updateGameView       │
│ (View view)                 │
│ + void dataChanged(QMap     │
│ < DataRole, QVariant        │
│  > objectData)              │
│ + void emitLevelUpdates()   │
│ + void createNewLevel       │
│ (int level)                 │
│ + void automaticAttack()    │
│ + void executePath(std      │
│ ::vector< int > path,       │
│  bool fully=false)          │
│ + void setState(State       │
│  new_state)                 │
│ + void setView(QSharedPointer│
│ < GameView > view)          │
│ + State getState()          │
│ + QSharedPointer< GameView  │
│  > getView()                │
│ + View getGameView()        │
│ + void pathFinder(int       │
│  x=-1, int y=-1)            │
│ - void disconnectCurrentModel()│
│ - void connectCurrentModel()│
└─────────────────────────────┘
```