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

△

```
┌──────────────────────────────────────┐
│              GameWindow               │
├──────────────────────────────────────┤
│ - Ui::GameWindow * m_ui                │
│ - QPointer< GameController             │
│  > m_controller                        │
│ - QTimer * m_timer                     │
│ - QMap< QString, std                   │
│ ::pair< std::function                  │
│ < void()>, QString > >                 │
│  moveCommands                          │
│ - QMap< QString, std                   │
│ ::pair< std::function                  │
│ < void()>, QString > >                 │
│  viewCommands                          │
│ - QMap< QString, std                   │
│ ::pair< std::function                  │
│ < void()>, QString > >                 │
│  gameCommands                          │
│ - QMap< QString, std                   │
│ ::pair< std::function                  │
│ < void()>, QString > >                 │
│  zoomCommands                          │
│ - int m_startTime                      │
│ - int m_elapsedSeconds                 │
├──────────────────────────────────────┤
│ + GameWindow(QWidget                   │
│  *parent=nullptr)                      │
│ + ~GameWindow()                        │
│ + QPointer< GameController             │
│  > getController()                     │
│ + Ui::GameWindow * getUI()             │
│ + QTimer * getTimer()                  │
│ + void updateTime()                    │
│ + void processCommand()                │
│ + void zoomBySlider(int                │
│  value)                                │
│ + void togglePause()                   │
│ + void updateLevel(unsigned            │
│  int level, unsigned int               │
│  enemies, unsigned int health_packs)   │
│ + void gameOver()                      │
│ + void closeEvent(QCloseEvent          │
│  *event) override                      │
│ + void setSpriteView()                 │
│ + void setTextualView()                │
│ + void setColorView()                  │
│ # void keyPressEvent                   │
│ (QKeyEvent *event) override            │
│ - bool eventFilter(QObject             │
│  *watched, QEvent *event)              │
│  override                              │
│ - void showHelp()                      │
│ - void initializeCommands()            │
│ - void updatePathFindTrigger           │
│ Button()                               │
└──────────────────────────────────────┘
```