Oiseau

+ Rayonvision : double

+ Taille : double

+ Taille2 : double

+ Anglevue : double

- + "create" oiseau(R: double, R1: double, R2: double, A: double, vgroupe: double
- + comportement(R: double, R1: double, R2: double, A: double): void
- + positioninitiale(Taillesurfacex: double, Taillesurfacey: double, obst: vector<cerc
- + ~vitesseinitiale(vgroupe: double): void
- + adaptationvitesse(nuee: vector<oiseau>, vgroupe: double, Taillesurfacex: double
- + friend operator<<(out: ostream&, O: const oiseau&): ostream&
- + "destroy" ~oiseau():

	Obstacle			
	+ x : double			
	+ y : double			
	+ vx : double			
	+ vy : double + "create" obstacle(xo: double = 0, yo: double = 0, vxo: double = 0, vyo: double = 0)			
	+ "destroy" ~obstacle()			
		1		
				cercle
			+ Rayon : double	
e, Taillesurfacex: double, Taillesurface	y: double, obst: vector <cercle>):</cercle>		+ "create" cercle(xo: double, yo: double, Ro: double):	
			+ positioninitiale(xo: double, y	vo: double): void
le>):			+ defRayon(Ro: double): void	
			+ contournement(nuee: vecto	or <oiseau>*, vgroupe:double):</oiseau>
ole, Taillesurfacey: double): void			+ "destroy" ~cercle():	



Objet Attributs • x,y: positions centrale de l'objet considéré • Vx,Vy: composantes de vitesse • Vinit: vitesse initiale associée à la vitesse max Methodes • taille():

void