

Joueur
-modele3D : Modele3D -camera : Camera -listeModele3D : Modele3D -position : Vecteur3 -vitesse : Vecteur3 -masse : double -etatStatique : short -etatDynamique : short -santeMentale : short -santePhysiue : short -normale : Vecteur3 -pointCollision : Vecteur3 -bloque : bool -saoul : bool -chronoSaut : Chrono -chronoAlcoolemie : Chrono -inventaire* : Inventaire -normaleMur : Vecteur3
+Joueur(entrée *modele : Modele3D, entrée position : double) +deplacement(entrée frametime : float) +ajouterScene() +interagir() +longer() +bloquer() +deBloquer() +saouler()