

Manette
-positionGaucheX : float -positionGaucheY : float -positionDroiteX : float -positionDroiteY : float -boutons : set<short> -orientation : set<short> -patron : SDL_Joystick* -manette : SDL_GameController*
+ouvrirManette() : bool +mettreAJourBouton() +mettreAJourControleGauche(SDL_Event)() +mettreAJourControleDroite(SDL_Event)() +mettreAJourEtat(short,bool)() +boutonAppuyer(short)() +boutonRelacher(short)() +orientationAppuyer(int)() +orientationRelacher(int)() +obtPositionGaucheX() : float +obtPositionGaucheY() : float +obtPositionDroiteX() : float +obtPositionDroiteY() : float