

Entity

Un objet **Entity** est un conteneur d'objets **Components**

Toutes les classes représentant un objet **Entity** doivent héritées de l'interface **IEntity**

Une sous-classe de l'interface **IEntity** ne doit pas avoir d'autres attributs que ceux hérité.
Les nom de **Components** indiqué dans le graphe sont à titre indicatif de ce que le constructeur de la classe associé est supposé ajouter à l'aide de la méthode **IEntity->addComponent()**

Box Legend

Entity Name	
List of components expected to be added in the constructor	
Liste des attributs get() ou set() peuvent être ajouté pour indiquer si ces accesseurs doivent être présent	
Liste des fonctions attendues	

Color Legend

lack of design	designed	under development	developped
----------------	----------	-------------------	------------

