Actor

+ _position : pygame.Vector2
+ _speed : pygame.Vector2
+ _dimension : Tuple[int, int]

ActorSprite

+ _surface : pygame.Surface
+ _actor : Actor
+ _color : pygame.Color
+ _image : pygame.Surface
+ _rect : pygame.Rect

- set-color (self, color_name : str) → None
- set-image (self) → None
- set-rect (self) → None
- update (self) → None

ActorSpriteDrivenBySpeed

- update (self)

Plante

- reset_plantes (self, surface, plantes_sprites, actors-sprites, nbre_intial_plantes) → None

Etres_vivants

+ energie_intiale_renards : int
+ energie_intiale_lapins : int
+ energie_deplacement_renards : int
+ energie_deplacement_lapins : int
+ energie-reproduction-renards : int
+ energie-reproduction-lapins : int
+ energie_max_renards : int
+ energie_max_lapins : int
+ taille_portee_max_renards : int
+ taille_portee_max_lapins : int
+ age_max_renards : int
+ age_max_lapins : int

- creer (self, classe, individus_sprites, actors_sprites, surface, nbre_a_creer, liste_positions_all_individus) → None

Renard

Lapin

Animaux

+ _energie : int
+ _age : int

- predateur_mange_proie (self, predateurs_sprites, proies_sprites) → None
- reproduction (self, classe, individus_sprites, actors_sprites, surface) → None