NiveauItemCurrentMouvement

* ID
* IDNiveauItem
* VitesseX
* VitesseY
* DirectionX
* DirectionY

NiveauItemCurrentPostion

* ID
* IDNiveauItem
* PositionX
* PositionY

NiveauItemCurrentVisibility

* ID
* IDNiveauItem
* IsVisible

Couleur

* ID
* Code
* Rouge
* Vert
* Bleu

PositionItem

* ID
* IDPosition
* IDItem

Position

* ID
* PositionX
* PositionY

ItemType

* ID
* Code (Bloc, Balle, Plateau, GamePanel)

Mouvement

* ID
* VitesseX
* VitesseY
* DirectionX
* DirectionY

DimensionBase

* ID
* Largeur
* Hauteur

DimensionBaseItem

* ID
* IDItem
* IDDimensionBase

DimensionBalleItem

* ID
* IDItem
* IDDimensionBalle

ItemMouvement

* ID
* IDItem
* IDMouvement

Item

* ID
* IDItemType
* IDPosition
* IDCouleur
* IsVisible

DimensionBalle

* ID
* Rayon

Niveau

* ID
* Code

NiveauItem

* ID
* IDNiveau
* IDItem