QOpenGLFunctions_3 2 Core Objet # parent # mat # name # rotation # position # scale # model shaderld drawHitbox + Objet() + Objet() + ~Objet() + draw() + position() + position() + position() + rotation(+ rotation() + rotation() et 13 de plus... updateModel() applyMaterial() - activateShader() Sphere vao m radius m radius2 · m slices m stacks nbvertex + Sphere() + ~Sphere() + draw() - genVao()