Fenêtre :

-Couleur = tuple 3

- Taille

- FPS

Boule :

-Couleur = tuple 3

-Rayon = int

-Vitesse = Vector2

-Position = Vector2

-Accélération = Vector2

-Vmin<Vi = int

-Vmax<Vi = int

Comportement :

Déplacement random

Reset si sort de la fenetre

Rebondie sur les parois de la fenêtre et si la balle touche un cube

Cubes :

-Couleur = tuple 3

- Largeur = int

- Hauteur = int

-Position = Vector2

Comportement :

Dans la Limite de la largeur de la fenêtre

Disparait une fois touché par la balle

SupportBalle :

-Couleur = tuple 3

- Largeur = int

- Hauteur = int

-Vitesse = Vector2

-Position = Vector2

-Vmin<Vi = int

-Vmax<Vi = int

Comportement :

Déplacement de gauche à droite

Limite de déplacement par la largeur de la fenêtre