Entite # collisionable # detruit # actif_ # equipe # position # angle_ # scale # cercleEnglobant # forme # texture et 13 de plus... + ~Entite() + getForme() + afficher() + move() + setPosition() + getPosition() + rotate() + setRotation() + getRotation() + scale() et 18 de plus... Vaisseau # nom # Nskin_ # pvM # atqM # defM # vitM # capacites # annexes # annexesB_ # createur # nbModule + Vaisseau() + ~Vaisseau() + gestion() + gestionCapacite() + agit() + destruction() + setEquipe() + addCapacite() + setnom() + setNskin() et 16 de plus... VaisseauDefenseur VaisseauDefenseurB VaisseauAttaquant VaisseauEclaireur VaisseauTest + VaisseauAttaquant() + VaisseauDefenseur() + VaisseauDefenseurB() + VaisseauEclaireur() + VaisseauTest() + ~VaisseauDefenseurB() + ~VaisseauAttaquant() + ~VaisseauDefenseur() + ~VaisseauEclaireur() + ~VaisseauTest() + gestion() + gestion() + gestion() + gestion() + gestion() + destruction() + destruction() + destruction() + destruction() + destruction()