```
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...
         Λ
     Vaisseau
# nom
# Nskin
# pvM
# atqM
# defM
# vitM
# capacites_
# annexes
# annexesB
# nbModule
                           #createur
+ Vaisseau()
+ ~Vaisseau()
+ gestion()
+ gestionCapacite()
+ agit()
+ destruction()
+ setEquipe()
+ addCapacite()
+ setnom()
+ setNskin()
et 16 de plus...
           +V
  ElementVague
  + t
  + active
```