```
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...
  VaisseauAttaquant
 VaisseauAttaquant()
 ~VaisseauAttaquant()
+ gestion()
```

+ destruction()