```
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...
     Projectile
  # age
  + Projectile()
  + gestion()
  + destruction()
```