```
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
  # nbModule
                             #createur
  + Vaisseau()
  + ~Vaisseau()
  + gestion()
  + gestionCapacite()
  + agit()
  + destruction()
  + setEquipe()
  + addCapacite()
  + setnom()
  + setNskin()
  et 16 de plus...
  VaisseauAttaquant
+ VaisseauAttaquant()
+ ~VaisseauAttaquant()
+ gestion()
```

+ destruction()