

## 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...