```
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...
  VaisseauDefenseurB
+ VaisseauDefenseurB()
+ ~VaisseauDefenseurB()
+ gestion()
+ destruction()
```