



~~Piece~~  
~~Coord X: int~~  
~~Coord Y: int~~  
~~Coord Z: int~~  
~~+ deplace~~

Coordonnées  
de la pièce  
ds la grille.

### Cube

Coord X: int (20)  
 Coord Y: int (20)  
 Coord Z: int (20)

decaleX(nb: int): void →  $\text{Coord X} += \text{nb}$   
 decalY(nb: int): void  
 decalZ(nb: int): void  
 + getters/setters  
 + construct

decalage dans  
la grille,  
+ fonctionne +  
et -

### Piece (abstract)

Ensemble des  
composants  
de la pièce

cubes: Cube[]

+ getters/setters  
 + construct

Forme ...

rotation X+: void  
 rotation X-: void  
 rotation Y+: void  
 rotation Y-: void  
 rotation Z+: void  
 rotation Z-: void  
 + getters/setters  
 + construct

PAS SUR

### Grille

grille: Piece[][]  
 Cube

getElementAt(x: int, y: int, z: int)

~~cube~~  
 cube