Engine

objects : tableau de Object

goLeftKey : booléen goRightKey : booléen

clock: horloge

draw() : vide
update() : vide

Object

position : vecteur charge : entier signé

draw(fenêtre : Fenêtre) : vide update(état : State) : vide

 $\begin{array}{l} getLayer():entier\\ getPosition():vecteur \end{array}$

getCharge() : entier signé

State

objects : tableau de Object

goLeftKey : booléen goRightKey : booléen

delta: flottant

Block

draw(fenêtre : Fenêtre) : vide update(état : State) : vide

getLayer():0

PhysicsObject

velocity: vecteur mass: flottant

getForces(état : State) : vecteur update(état : State) : vide

Ball

draw(fenêtre : Fenêtre) : vide getForces(état : State) : vecteur

 $\mathrm{getLayer}():1$