Manager ${\bf window: fen\^{e}tre}$ clock: horloge $elapsed_time:flottant$ resource_manager : ResourceManager keys: [booléen] $\mathrm{view}: \mathbf{View}$ start(): vide getWindow(): fenêtre getElapsedTime() : flottant getResourceManager(): ResourceManager isKeyPressed(key: touche): booléen ViewResourceManager manager: Manager textures : dictionnaire string -> texture frame(): videgetTexture(name : string) : texture Levelname : chaîne de caractères background: sprite objects: [Object] zone : [[flottant, flottant]] frame(): vide draw(): vide load(file : fichier en lecture) : vide save(file : fichier en écriture) : vide Game Editor frame(): vide frame(): vide update(): vide Objectacceleration : vecteur velocity: vecteur position : vecteur mass: flottant charge: flottant $\operatorname{restitution}:\operatorname{flottant}$ static friction: flottant ${\bf dynamic_friction:flottant}$ layer: entier draw(): vide getForces(manager : Manager, objects : [Object]) : vecteur $draw(manager: {\it Manager}): vide$ getAABB(): boîte $update Velocity (manager: {\tt Manager}, objects: {\tt [Object]}, delta: flottant): vide$ updatePosition(manager: Manager, objects: [Object], delta: flottant): vide detectCollision(object : Object) : CollisionData solveCollision(object : Object, normal : vecteur) : vide $positional Correction (object: {\tt Object}, normal: vecteur, depth: flottant): vide$ Player Block player_number : entier non-signé draw(manager : Manager) : vide ${\tt getForces(manager:Manager,objects:[Object]):vecteur}$ draw(manager : Manager) : vide getAABB() : boîte

getAABB(): boîte