Manager window: fenêtre clock: horloge elapsed time: flottant resource_manager : ResourceManager keys: [booléen] view : View start(): vide getWindow(): fenêtre getElapsedTime(): flottant getResourceManager(): ResourceManager isKeyPressed(key: touche): booléen ResourceManager Viewtextures : dictionnaire string -> texture frame(manager : Manager) : vide getTexture(name : string) : texture Game accumulator: flottantobjects: [Object] frame(manager : Manager) : vide update(manager : Manager) : vide draw(manager : Manager) : vide Objectacceleration: vecteurvelocity: vecteur position: vecteur mass: flottant charge: flottant restitution: flottant $static_friction:flottant$ dynamic_friction: flottant layer: entier draw(): vide getForces(manager : Manager, objects : [Object]) : vecteur draw(manager : Manager) : videgetAABB() : boîte updateVelocity(manager: Manager, objects: [Object], delta: flottant): vide updatePosition(manager: Manager, objects: [Object], delta: flottant): vide detectCollision(object : Object) : CollisionData solveCollision(object : Object, normal : vecteur) : vide positionalCorrection(object: Object, normal: vecteur, depth: flottant): vide Player Block player_number : entier non-signé getForces(manager : Manager, objects : [Object]) : vecteur draw(manager : Manager) : vide draw(manager : Manager) : vide getAABB(): boîte

getAABB(): boîte