

Brique
position : vect2
couleur : taple3
longueur : int
largeur : int
show()
intersection()

(Comportement)

Barre
couleur : taple3
position : vect2
longueur : int
largeur : int
vitesse : vect2
acceleration: vect2
show()
deplacer()
intersection()

(Comportement)

Balle
position : vect2
vitesse : vect2
acceleration: vect2
couleur : taple3
rayon : int
deplacer()
edge()
Tbrique()
Traquette()
show()

(Comportement)

