

EventHandler	
- instance : * EventHandler	
+ handleKeys ()	: void
+ keyDown ()	: void
+ keyUp ()	: void
+ registerVideoResizeCallback ()	: void
+ registerMouseMotionCallback ()	: void
+ registerQuitCallback ()	: void
+ registerKey ()	: void
+ registerKeyOnce ()	: void
+ registerKeyRelease ()	: void
+ unregisterKey ()	: void
+ unregisterMouseMotion ()	: void

Engine	
- screenWidth : GLuint	
- screenHeight : GLuint	
- running : GLboolean	
- window : * SDL_Window	
- context : SDL_GLCtx	
- timer : GLuint	
- frameCounter : GLuint	
+ run ()	: void
+ initSDL ()	: void
+ initOpenGL ()	: void
+ init ()	: void
+ render ()	: void
+ initEvents ()	: void
+ fps ()	: void

Camera	
- instance : * Camera	
- position : vec3	
- direction : vec3	
+ projection ()	: mat4
+ view ()	: mat4
+ pos ()	: vec3
+ setRes ()	: void
+ init ()	: void
+ mouseMotion ()	: void
+ stride ()	: void

Texture	
- texture_format : GLint	
- nb_of_colors : GLint	
+ create1DTexture ()	: GLuint
+ createCubeTexture ()	: GLuint
+ loadTextureImage ()	: * SDL_Surface
+ cubeTextureParameters ()	: void
+ getTextureParams ()	: tex_info
+ assign2DImage ()	: void

Shader	
- program : GLuint	
+ initialiseVariables ()	: void
+ assignVariables ()	: void
+ loadShaderFile ()	: string
+ compileShader ()	: void
+ checkShader ()	: GLboolean
+ checkProgram ()	: GLboolean

SolarSystem	
+ followMoon ()	: void
+ followEarth ()	: void
+ followEarthFar ()	: void
+ checkoutSun ()	: void
+ overview ()	: void

