```
Entity
    # sprite
    # texture
    + Entity()
    + Entity()
    + ~Entity()
    + draw()
    + setPosition()
    + getGlobalBounds()
     + getPosition()
        ObjetInteractif
      + ObjetInteractif()
      + draw()
           Drapeau
         + Drapeau()
                -drapeau
             Level
+ ennemis
- grid
- blocs
- backgroundTexture

    backgroundSprite

    bgTextureLeft

    bgTextureRight

- backgroundVertices
- bgWidth
- backgroundMusic

    tuyauEntree

and 6 more.
+ Level()
+ ~Level()
+ getDrapeau()
+ loadFromFile()
+ draw()
+ generateBackground()
+ isColliding()
+ getBlocMystereProche()
+ afficherEtatBlocsMysteres()
+ getWidth()
+ getHeight()
+ update()
+ isTuyauColliding()
+ getEnnemis()
+ handleTuyauInteraction()
```