```
Entity
    # sprite
    # texture
    + draw()
    + Entity()
    + Entity()
    + getGlobalBounds()
    + getPosition()
     + setPosition()
     + ~Entity()
        ObjetInteractif
      + draw()
      + ObjetInteractif()
           Drapeau
         + Drapeau()
                -drapeau
             Level
+ ennemis
- backgroundMusic
- backgroundSprite

    backgroundTexture

    backgroundVertices

    bgTextureLeft

    bgTextureRight

- bgWidth

    blocs

    enTrainDeDescendre

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