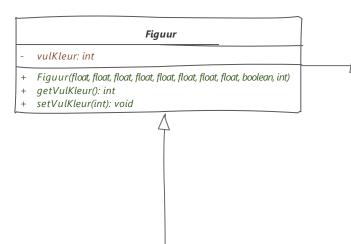
## PApplet GraphicsEngineApp - weergaveLijst: ArrayList<WeergaveObject> + draw(): void + main(String[]): void + mousePressed(): void + settings(): void + setup(): void



## Rechthoek

- + geefWeer(PApplet, float, float): void
- + isMuisBinnen(int, int): boolean
- Rechthoek(float, float, float, float, float, float, float, float, boolean, int)

## WeergaveObject

- ax: float
- ay: float
- breedte: float
- hoogte: float
- isZichtbaar: boolean
- reageerdersLijst: ArrayList<IReageerder>
- vx: float
- vy: float
- x: float
- y: float
- + behandelMousePressedGebeurtenis(): void
- + doeStap(): void
- + geefMousePressedGebeurtenis(int, int): void
- + geefWeer(PApplet, float, float): void
- + getAx(): float
- + getAy(): float
- + getBreedte(): float
- + getHoogte(): float
- + getVx(): float
- + getVy(): float
- + getX(): float
- + getY(): float
- + isMuisBinnen(int, int): boolean
- + isZichtbaar(): boolean
- + setAx(float): void
- + setAy(float): void
- + setBreedte(float): void
- + setHoogte(float): void
- + setVx(float): void
- + setVy(float): void
- servy (prode). Vot
- + setX(float): void
- + setY(float): void
- + setZichtbaar(boolean): void
- + verwijderReageerder(IReageerder): void
- + voegReageerderToe(IReageerder): void
- WeergaveObject(float, float, float, float, float, float, float, boolean)

