AScene

_gui
_dtTime

+ AScene()
+ AScene()
+ ~AScene()
+ init()
+ update()
+ draw()
+ load()
+ unload()
+ getDtTime()
+ operator=()
# AScene()

ASceneMenu

_buttons
_draw3dMenu

+ ASceneMenu()
+ ~ASceneMenu()
+ ASceneMenu()
+ operator=()
+ init()
+ update()
+ draw()
+ load()
+ unload()
+ addButton()
and 12 more...
_initBG()

SceneLevelSelection

_states
allUI
_currentLvl
_transition

+ SceneLevelSelection()
+ ~SceneLevelSelection()
+ SceneLevelSelection()
+ operator=()
+ init()
+ update()
+ load()
+ setLevel()
+ getCurLevel()
+ getNbLevel()