

# Table

```
+ LinkedList<boule> b
+ ArrayList<Integer> bouleSurTableAvant
+ ArrayList<Integer> bouleSurTableApres
+ int nbCollision;
+ JLabel ee;
+ int x1,y1;
+ int x0,y0
+ double t;
+ double a;
+ boolean[][] listeCollision;
+ double[][] listeT;
+ long instantClic;
+ long instantRelache;
+ long duree;
+ boolean clic;
+ int premiereToucheDeBlanc;
+ boolean shouldRestart
+ int valeurDeForce;
+ boolean joueur;
+ int nbFauteJoueur1;
+ int nbFauteJoueur2;
+ boolean gagne;

-----

+ restart() : void
+ paint(Graphics g) : void
+ run() : void
+ collision(LinkedList<boule> b,boolean[][] liste) : void
+ creerListeCollision(LinkedList<boule> b) : boolean[][]
+ estTouchee(boolean[][] liste) : boolean
+ bouleBouge(LinkedList<boule> b) : boolean
+ valeurDeForcetan(long duree) : int
```

uses

# Billard

```
+ JPanel background;
+ table t;
+ LinkedList<boule> b

-----

+ mouseDragged(MouseEvent e) : void
+ mouseMoved(MouseEvent e) : void
+ mousePressed(MouseEvent e) : void
+ mouseReleased(MouseEvent e) : void
+ mouseClicked(MouseEvent e) : void
+ mouseEntered(MouseEvent e) : void
+ mouseExited(MouseEvent e) : void
+ main (String[] args) : void
+ bouleBouge(LinkedList<boule> b) : boolean
```

uses

# Vecteur

```
+ double x;
+ double y;
+ double norme;
+ double arg;

-----

+ moins(vecteur v) : vecteur
+ plus(vecteur v) : vecteur
+ multiplier(double a) : vecteur
+ composant(vecteur v) : double
+ toString() : String
```

uses

uses

# Boule

```
+ vecteur pos;
+ vecteur v;
+ double r;
+ boolean estRentree;
+ int numero;
+ Color YAnse;

-----

+ vitesse(double a, double b):void
+ distance(boule b):double
+ distance(int a,int b) : double
+ estTouchee(boule b):boolean
+ axe(boule b):vecteur
+ vitesse1(boule b):vecteur
+ vitesse2(boule b):vecteur
+ paint(Graphics g):void
+ toString():String
+ attenuation(double k):void
+ nouvCoord():void
```