

Math::vecteur3d

+ x
 + y
 + z

+ set()
 + set()
 + vector()
 + vecteur3d()
 + vecteur3d()
 + vecteur3d()
 + mul()
 + norm2()
 + norm()
 + normalize()
 et 10 de plus...
 * x
 * y
 * z

Math::matrice44

+ m11
 + m12
 + m13
 + m14
 + m21
 + m22
 + m23
 + m24
 + m31
 + m32
 et 6 de plus...

+ matrice44()
 + matrice44()
 + set()
 + set()
 + mul()
 + zero()
 + view()
 + scale()
 + identity()
 + translate()
 et 8 de plus...
 * m11
 * m12
 * m13
 * m14
 * m21
 * m22
 * m23
 * m24
 * m31
 * m32
 et 6 de plus...

rgb

+ r
 + g
 + b
 + r
 + g
 + b

+ operator==()
 + set()
 + rgb()
 + rgb()
 + rgb()
 + print()

Light_Local

+ intensiter

+ print()

Camera

LargeurVision
 # distanceFocale
 # CameraUpdated

+ Camera()
 + ~Camera()
 + SetPosObservateur()
 + SetPointObserver()
 + SetvecteurV()
 + SetChampVision()
 + SetPosAtUpFov()
 + GetObservationMatrix()
 + GetProjectionMatrix()
 + GetProjectionObservation
Matrix()
 et 6 de plus...

Material

+ kd
 + ks
 + ns

+ Material()
 + Material()
 + set()

ShaderBase

nlightLocal
 # lights
 # debug

+ ShaderBase()
 + ~ShaderBase()
 + VertexShader()
 + PixelShader()
 + getNbLight()
 + getPosCamera()
 + pointLight()
 + Light()
 + SetMaterial()
 + SetCamera()
 + SetWorldTransform()
 + AddLights()
 + Update()

QDialog

AddLight

- m_position
 - m_pos_x
 - m_pos_y
 - m_pos_z
 - m_power
 - m_intencity
 - m_couleur
 - m_col_r
 - m_col_g
 - m_col_b
 - m_OK
 - m_Anuller

+ AddLight()
 + ~AddLight()
 - clickOK()

