

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()

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

Light_Local
+ intensiter
+ print()

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

Material
+ kd + ks + ns
+ Material() + Material() + set()

