

```
/* *****
 *
 *      Annexe: Types principaux disponibles
 *
 * ***** */
/* classe représentant un vecteur à deux dimensions,
 */
class Vec2d
{
    private double x;
    private double y;
    // ...
};

/* Objets simulables*/

interface Updatable
{
    // dt est le laps de temps écoulé entre deux pas de
    // simulation
    void update(double dt);
};

/* Objets dessinables */

interface Drawable
{
    // on suppose que le type Canvas existe
    // et qu'il représente un support graphique
    void draw(Canvas canvas);
};
```