

```
/******  
 *  
 *   Annexe: Types principaux disponibles  
 *  
 ***** */  
  
/* classe représentant un vecteur à 3 dimensions,  
   permet de représenter des positions et des volumes  
*/  
  
class Vec3d {  
    /*contenu de la classe non nécessaire ici */  
};  
  
/* Interface représentant des objets évoluant au cours du temps  
*/  
  
interface Updatable {  
    void update(double dt);  
}  
  
/* Ebauche de classe à compléter  
*/  
  
class Aquarium implements Updatable {  
    // Classes Fish et Food à compléter  
  
    // collection de poissons de l'aquarium  
    private List<Fish> fishes;  
  
    // collection de nutriments pour les poissons  
    private List<Food> food;  
  
    // fait évoluer l'aquarium et son contenu  
    public void update(double dt) { }  
  
    // methods to add or remove objects  
    // from the fish and food collections  
  
    void addFish();  
    void addFood();  
    void removeFood(Food);  
    void removeFish(Fish);  
}
```