**Bibite :**

Création :

Un nombre max de bibites est définit dans le fichier d’initialisation

La position de départ d’une bibite est aléatoire

Vie :

Déplacement aléatoire

Consignée à une zone (pas de déplacement sur une autre zone)

Ne peut pas manger

Deux categories :

Pacifique :

Ne peut pas attaquer.

Attends la mort

Belliqueuse :

Attaque à vue

Mort :

Génère de la nourriture

Apres la mort d’une bibite, une autre bibite est générée peu de temps après

Algo de déplacement :

Voir “algo\_bibite”