

Un canvas qui va inclure l'espace de jeu.

generateTable : génère un tableau à deux niveaux avec 2 boucles For, itération, de 10 x 10.
X et Y (deux niveaux du tableau) en arguments de la fonction, pour le nombre de lignes et colonnes.
return ce tableau à double niveau. Possibilité de créer un plateau plus grand.

displayTable : affiche le tableau dans le navigateur.
double boucle For pour itérer dans le tableau de generateTable, et afficher lignes et colonnes avec la balise Table.

spawnPlayers : itère à travers le tableau d'objets joueurs pour les ajouter sur la map. Possibilité d'avoir plus de 2 joueurs.

spawnWeapons : idem. Un tableau d'objets armes pour pouvoir en rajouter.

blockSquare : utilisation de math.floor et math.random x10 sur les cases sans joueur ni arme, si chiffre entre 0 et 8, la case reste vide et donc disponible pour le mouvement.

emptySquare : utile ?

Une fonction englobante createGame() ?