

Etape 1 : génération de la carte

function **generateTable** : double For

function **displayTable** : s'appuie sur generateTable, affiche la grille

function **spawnPlayers** : 2 joueurs, pas côte à côte. Au hasard parmi les coordonnées de generateTable

function **startWeapons** : ajoute l'objet arme de départ à chaque objet joueur

function **spawnWeapons** : 2 armes parmi les 3 autres types que défaut, pas sur cases joueurs

function **blockSquare** : Math, 20% de chance, chaque case sans joueur ou arme soit un obstacle

function **emptySquare** : le reste des cases disponibles

Bouton start pour lancer toutes ces fonctions, fonction startGame

Objet **joueur** : nom, santé, arme, visuel
héritage pour 2 joueurs différents

Objet **arme** : nom, dégâts, visuel
héritage pour 4 armes différentes

2 objets armes : armes de départ, et les autres.