

## Etape 2 : les mouvements

fonction **detectMovement** : itération sur la grille, chaque case vide ou avec une arme est disponible au mouvement

fonction **displayMovement** : affiche les cases disponibles au mouvement

fonction **doMovement** : déplace le personnage en fonction du click sur une case disponible

Retire joueur de la case d'origine et l'ajoute à la case d'arrivée

fonction **switchWeapon** : si un joueur passe sur une arme, elle remplace l'arme qu'il a en main

Ajout de cette arme dans son objet, et de la sienne sur la case