Classes : Pisteur (

Var :

Position / Etat

Function :

getter setter / Regarde autour (Mort pisteur, Fonction rapport pisteur/Fonction tir)

)

Monstre (

Var :

Position / Vie

Function :

getter setter / Regarde autour/ Mort monstre

)

Variables : Tableau Pisteurs(si marche pas (tableau position) / Tableau Map (pour pisteur) / Tableau Map (pour monstre) I et J pour gérer les boucles Fonction : Fonction Init (Création du tableau, le monstre) Fonction Init Pisteur (Créer le Nombre de pisteur entrée par l’uti et leurs positions) Gestion Ecran : - Efface tableau - Affiche tableau Fonction tour de jeu