* Génération du terrain
* Inspection Pisteur

Récupère les valeurs des cases autours de lui ainsi que la sienne. Vérifie en un premier lieu si le monstre est sur la même case que le pisteur ensuite, il vérifie les valeurs des cases autours. Retourne « *Mort* » si le pisteur est sur la même case que celle du monstre, retourne « *Rien »* si il n’y a aucune trace ou monstre, « *Trace »* (et peut être sa valeur ?) si il trouve une trace, « *Monstre* » si le monstre a été trouvé.

* Inspection Monstre

Récupère les valeurs des cases, retourne le déplacement qu’effectuera le monstre selon ces.