* Perso |Px ; Py ; NbDiamTaken ;
* Map |NbDiamToTake ; Time ; Pdx ; Pdy ;
* Timer
* Door |Dx ; Dy | => CoordD==CoorP ?win
* Monstres
  + FlapFlap
  + BimBim
  + PuffPuff
* Pierre
  + Rocher
  + Diamant
* Murs
  + MurSolide
  + MurCasse
  + MurIncassable
* VuePerso
* Explosion | if perso died