

Méthode permettant l'affichage des éléments du monde.

```
void Monde::afficher()const
{
    cout<<"Vector : "<<endl;
    for (unsigned i=0 ; i< size() ; i++)
        at(i)->afficher();

    cout<<"Map : "<<endl;
    map<PositionHex, unsigned int>::const_iterator Iter;
    for(Iter=getMap().begin(); Iter!=getMap().end() ; Iter++)
        cout<<Iter->first<<" "<<Iter->second<<endl;
}
```