

map.js	
fonction map()	
	nombre_case_X nombre_case_Y perso_sur_la_map nb_arme_sur_la_map perso arsenal getPerso()
fonction generate_carte_aleat()	
	nb_aleat() initPerso initArme \$carte.append tab_position.push

game.js	
fonction game()	
	compteur_de_tour map perso
fonction lancementJeu()	
	genere_carte_aleat() map.getPerso() toucheEnforce()
Fonction verifieCompteur	
	compteur_de_tour updateInfo()
fonction toucheEnforce()	
	getIndexPerso() getIndex() deplace()

util.js	
Fonction nb_aleat()	
	Math.floor()
fonction getIndexPerso()	
	parseInt() getIndex()
fonction getIndex()	

arme.js	
fonction Arme()	
	initArme() decrireArme()

perso.js	
Fonction Perso()	
	initPerso() document.getElementById decrirePerso()
Fonction updateInfo()	
	innerHTML
Fonction deplace()	
	append() getElementById() mvt() parseInt()
	fight()
	verifieCompteur()

fight.js	
Fonction fight()	
	cible
fonction attaquer()	
	if(){} updateInfo()
fonction defendre()	
	if(){} updateInfo()