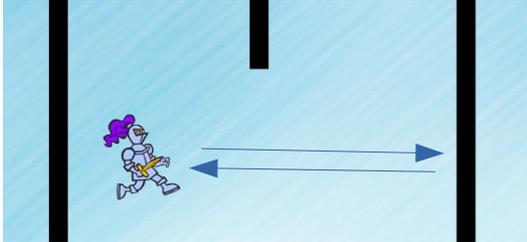


On reprend le labyrinthe avec un lutin devant atteindre un autre lutin.

Créer un obstacle mobile



Un chevalier fait des aller-retours.

Si le lutin hélicoptère touche le chevalier alors il est renvoyé à sa case départ.

Pour programmer ces aller-retours :

```
quand  pressé
  aller à x: -34 y: -9
  répéter indéfiniment
    s'orienter à 90
    glisser en 1 secondes à x: 47 y: -6
    [ ]
  
```

Pour tester la collision entre l'hélicoptère et le chevalier :

```
répéter indéfiniment
  si [ ] é? alors
    aller à x: 200 y: -150
  
```

Crée autant d'obstacles que tu veux.