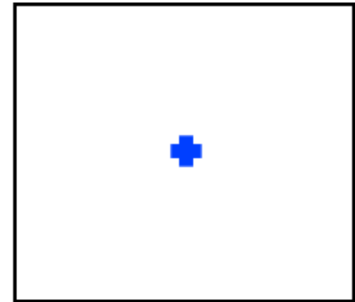


Obstacle mobile avec déplacement aléatoire

Le lutin croix bleue est positionné au départ au centre du rectangle
Ce lutin se déplace au hasard mais doit rester dans le rectangle.

On crée une variable *changedirection* (catégorie Données)



Pour créer ce déplacement aléatoire, à chaque étape, *changedirection* prend une valeur comprise entre 1 et 100

Si *changedirection* est inférieur à 25, alors on change la direction du lutin sinon on ne la change pas.

Le lutin avance de pas.

```
quand flag pressé
  aller à x: 0 y: -20
  mettre pas à 3
  répéter indéfiniment
    mettre changedirection à nombre aléatoire entre 1 et 100
    si changedirection < 25 alors
      s'orienter à nombre aléatoire entre -180 et 180
    avancer de pas
```

Si jamais, après avoir avancé de 1 pas, il touche la couleur noire alors il suffit de le faire reculer de 1 pas.

```
si couleur touchée? alors
  avancer de -1 * pas
```