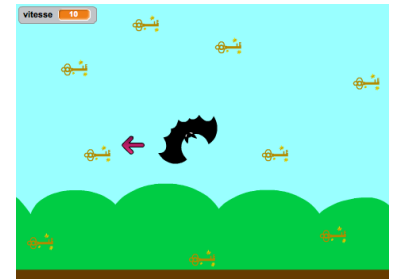


Obstacle mobile poursuivant

Nous souhaitons que la chauve-souris Bat2 poursuive le lutin Arrow1.
Si Bat2 touche la flèche, alors elle la partie est perdue.



Position initiale de Bat2

A chaque instant,

elle s'oriente vers Arrow1

elle avance de 1

```
quand flag verte pressée
  aller à x: 150 y: 150
  répéter indéfiniment
    s'orienter vers Arrow1
    avancer de 1
    si Arrow1 touché? alors
      dire Perdu! pendant 2 secondes
      stop tout
```

Si Bat2 touche Arrow1, alors
la partie est perdue et on arrête
le programme.