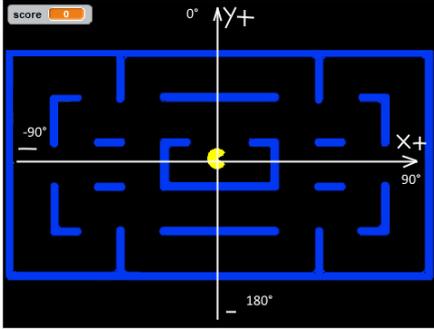




Après avoir téléchargé et retouché une image de fantôme, créer une variable "déplacement" pour ce fantôme uniquement

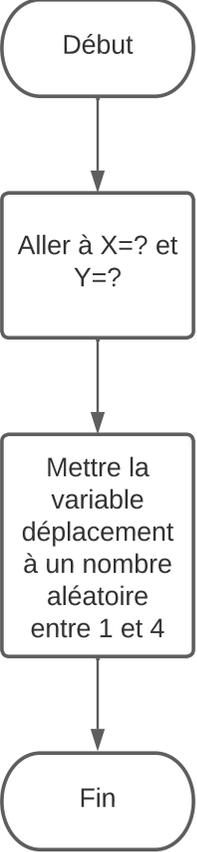
Correspond à l'emplacement où doit se situer le fantôme au **départ** du jeu  
Le **positionner** à l'aide de la **souris**, la commande aller à prendra les coordonnées de la position du lutin fantôme.



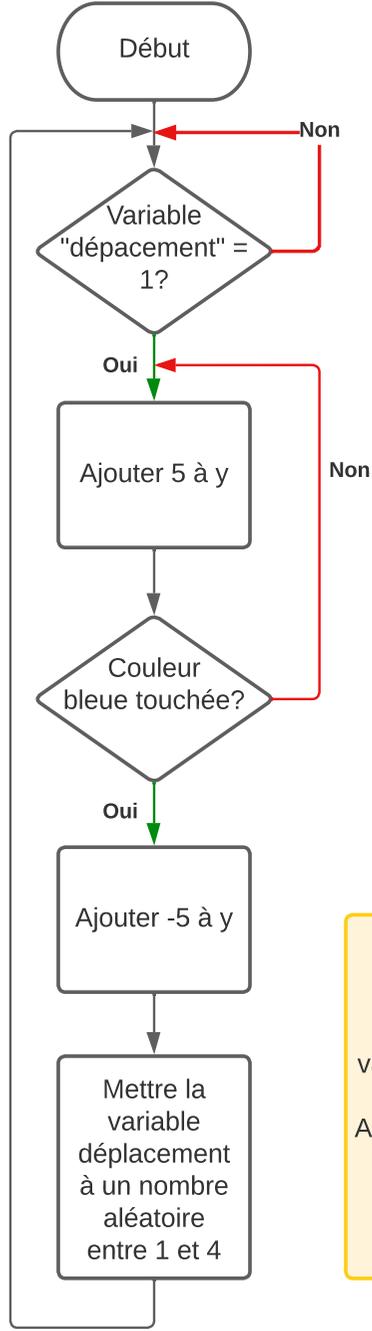
Ce nombre aléatoire permettra à l'ordinateur de choisir si le fantôme doit se déplacer en haut, bas, droite ou gauche (soit 4 directions possible)



**AIDE**  
Cette fois il ne sera pas possible d'orienter le lutin vers le haut et de le faire avancer.  
On va donc ajouter des valeurs **positives** à "y" pour **monter**, des valeurs **néglatives** à "y" pour **descendre**, des valeurs **positives** à "x" pour aller à **droite** des valeurs **néglatives** à "x" pour aller à **gauche**.



Initialisation du programme



Ici le déplacement vers le haut est géré lorsque la variable déplacement vaut 1.  
Algorithme à adapter pour les 3 autres déplacements  
Lire l'encart "AIDE"

# Fantômes