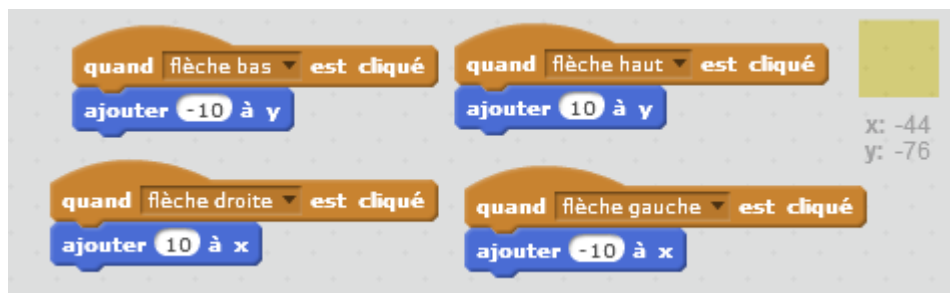


Attrape-moi ! (correction)

Etape 1. Création des lutins

Etape 2. Sur le lutin mobile



Etape 3. Création d'une variable *compteur*

Etape 4. Création d'un script d'interaction sur le lutin fixe



Etape 5. Fin de jeu

