**Düşman Fonksiyonu**

KonumX **=** x eksenindeki şimdiki konum

KonumY = y eksenindeki şimdiki konum

HareketX = x eksenindeki hareket değeri

HareketY = y eksenindeki hareket değeri

& = Düşman

+ = Yem

# = Duvar

**1-**BAŞLA

**2-** 0 ve 4 arasında bir sayı üret yon değişkenine ata

**3 –** Eğer yon 1 ise Yön GİT 7

**4 –** Eğer yon 2 ise GİT 8

**5 –** Eğer yon 3 ise GİT 9

**6 –** Eğer yon 4 ise GİT 10

**7 –** HareketX = 0, HareketY = -1

**8 -** HareketX = 0, HareketY = 1

**9 -** HareketX = 1, HareketY = 0

**10 -** HareketX = -1, HareketY = 0

**11–** Harita[KonumY][ KonumX] = ‘ ’

**12 -** KonumKontrolX = KonumX + HareketX

**13 -** KonumKontrolY = KonumY + HareketY

**14 -** Eğer Harita[KonumKontrolY][ KonumKontrolX] == ‘#’ veya Harita[KonumKontrolY][ KonumKontrolX] == ‘+’ ise HareketX = 0 ve HareketY = 0

**15 -** KonumX += HareketX

**16 -** KonumY += HareketY

**17 -** Harita[KonumY][ KonumX] = ‘&’

**18 -** BİTİR

