

```
Actor bug; // <-- Μια φορά για ΌΛΕΣ τις μύγες, όσες και να είναι
```

```
// Όλο το κομμάτι του κώδικα που ακολουθεί έχει να κάνει με το φάγωμα της μύγας Fly1  
// Για κάθε μύγα πρέπει να επαναλάβω όλο το κομμάτι (αλλάζοντας μόνο το Fly1 σε Fly2 κτλ.)
```

```
bug=getOneObjectAtOffset(0,0,Fly1.class); // <--  
if (bug!=null){  
    World world;  
    world=getWorld();  
    world.removeObject(bug);  
}
```