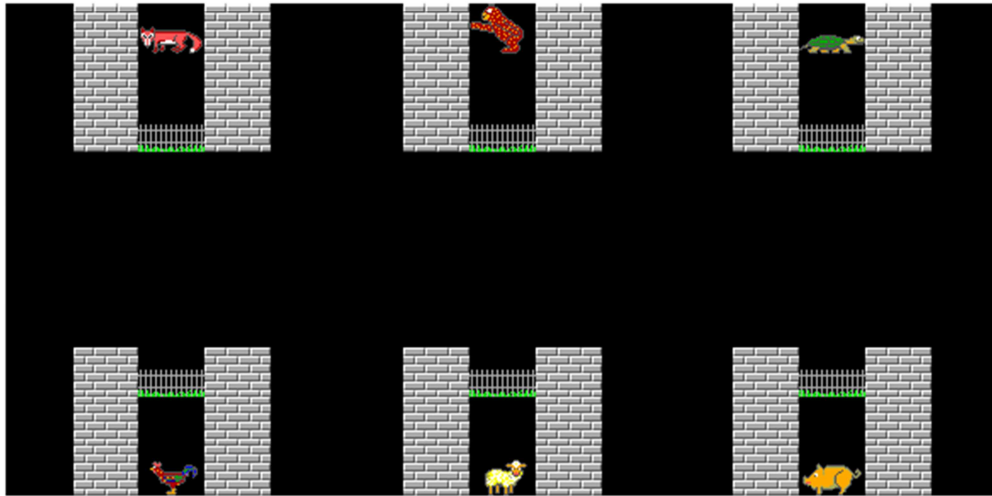
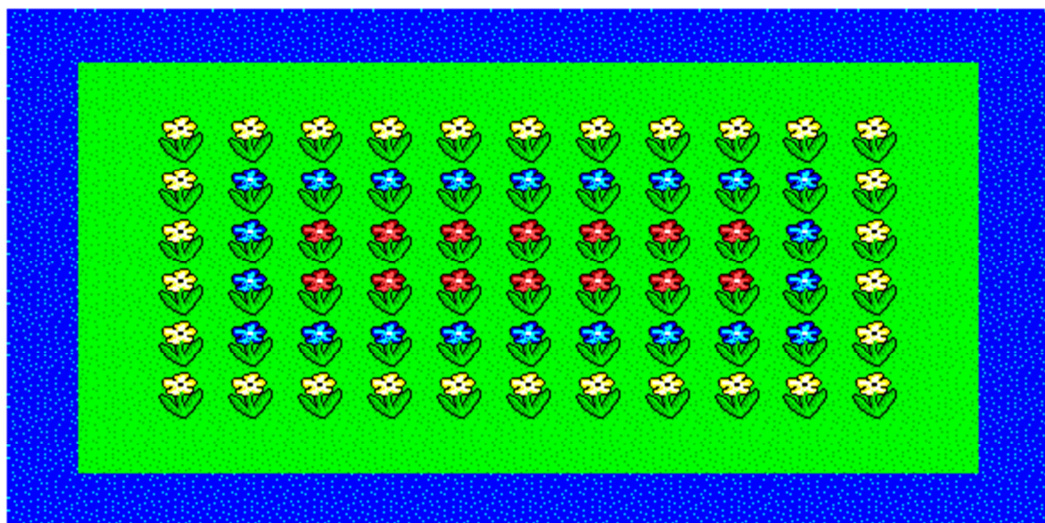


1



S1

2

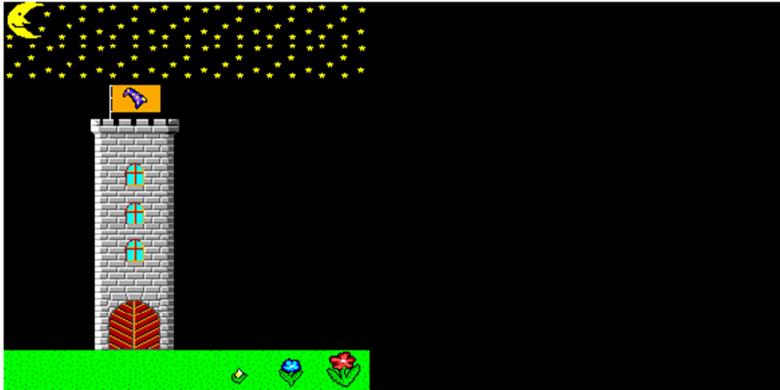


S1

3

Načtete scénu S0, která má v levé části (o šířce 7 políček) neznámé předměty, a vytvoříte scénu S1, v níž bude v pravé části kopie levé části scény. Příklad jedné z možných vstupních scén S0 a výslednou scénu S1 vidíte níže. Cvičnou scénu S0 si můžete stáhnout [zde](#)...

Upozornění: na serveru je umístěna scéna S0 s jinými předměty než v tomto příkladu. Proto na začátku programu (hned za rychlostí nekonečno) musíte mít příkaz „Načti scénu 0“.

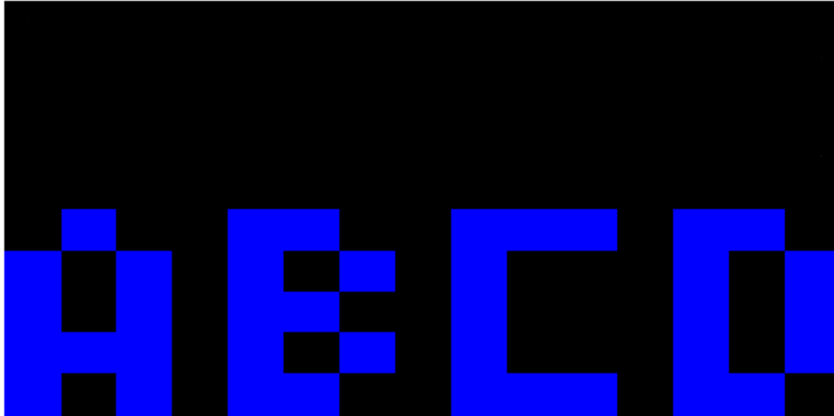


S1

4

Načtěte scénu S0, v níž jsou písmena A, B, C, D v neznámém počtu, v neznámém pořadí a s mezerami kdekoliv (tedy např. „DC D“), a vytvořte scénu S1, do jejíhož levého horního rohu vepište písmena ve stejném pořadí pomocí dílků (mezera je prázdné políčko). Příklad jedné z možných vstupních scén S0 a výslednou scénu S1 vidíte níže. Cvičnou scénu S0 si můžete stáhnout [zde...](#)

Upozornění: na serveru je umístěna scéna S0 s jiným pořadím písmen než v tomto příkladu. Proto na začátku programu (hned za rychlosti nekonečno) musíte mít příkaz „Načti scénu 0“.

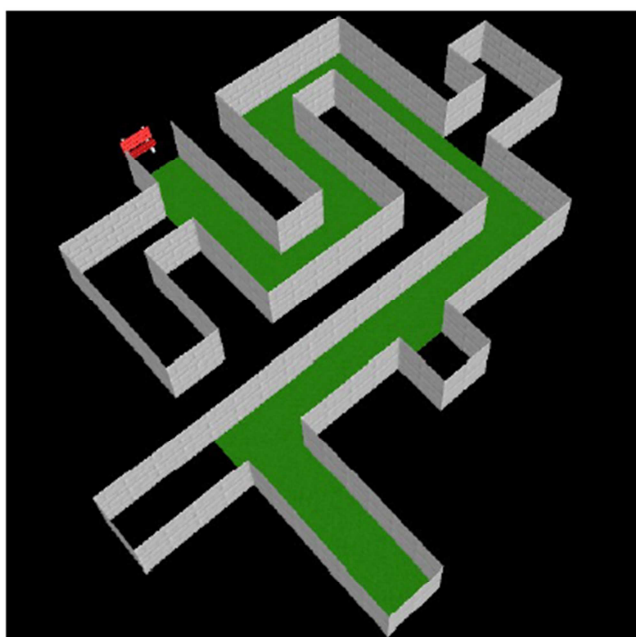
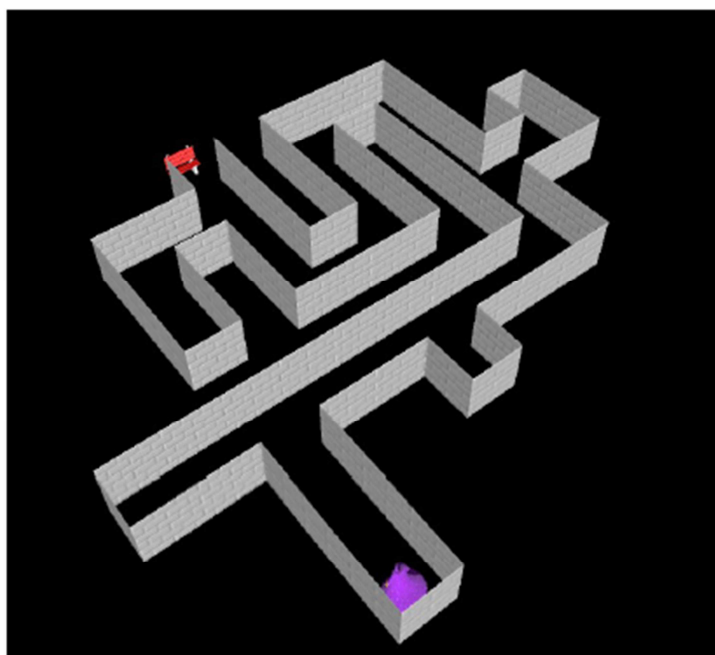
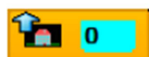


S1

5

Načtěte scénu S0, jež obsahuje neznámé 3D bludiště bez ostrůvků, ale se slepými uličkami, a naprogramujte scénu S1, v níž je vyznačena nejkratší cesta od počáteční pozice Baltíka k lavičce. Příklad jedné z možných vstupních scén S0 a výslednou scénu S1 vidíte níže. Na prvním obrázku je Baltík pouze pro ilustraci umístění bludiště na své počáteční pozici. Cvičnou scénu S0 si můžete stáhnout [zde...](#)

Upozornění: na serveru je umístěna scéna S0 s jiným bludištěm než v tomto příkladu. Proto na začátku programu (hned za rychlostí nekonečno) musíte mít příkaz „Načti scénu 0“.



S1