

# 1



S1

# 2



S1

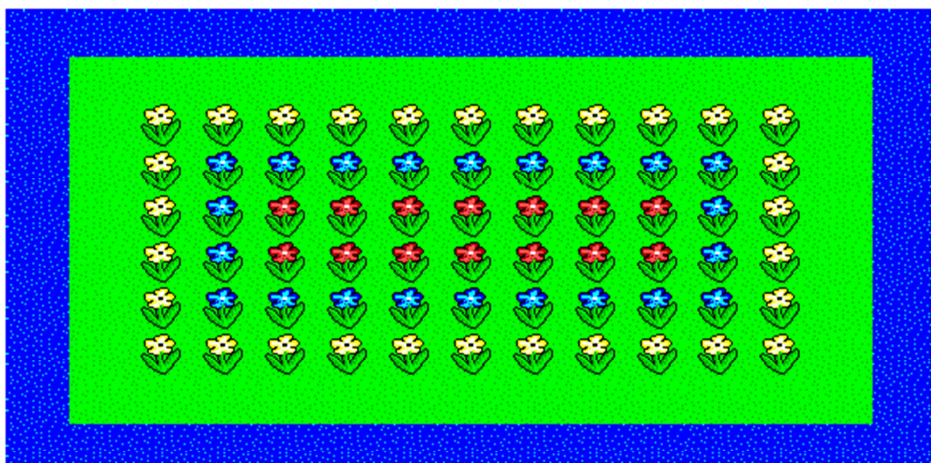


S2



S3

# 3

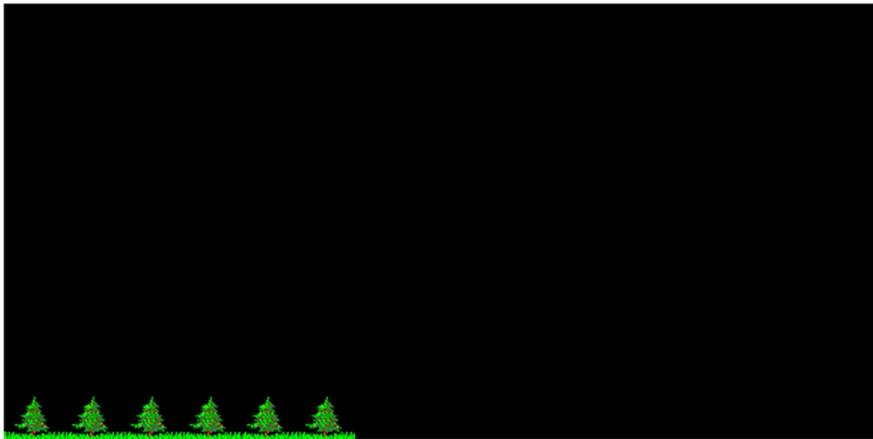


S1

## # 4

Načtěte scénu S0, která má v spodní řádce neznámý počet stromků, a vytvořte obrázek G1, jež bude mít vlevo nahoře vypsán počet stromků. Příklad jedné z možných vstupních scén S0 a výsledný obrázek G1 vidíte níže. Cvičnou scénu S0 si můžete stáhnout [zde...](#)

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



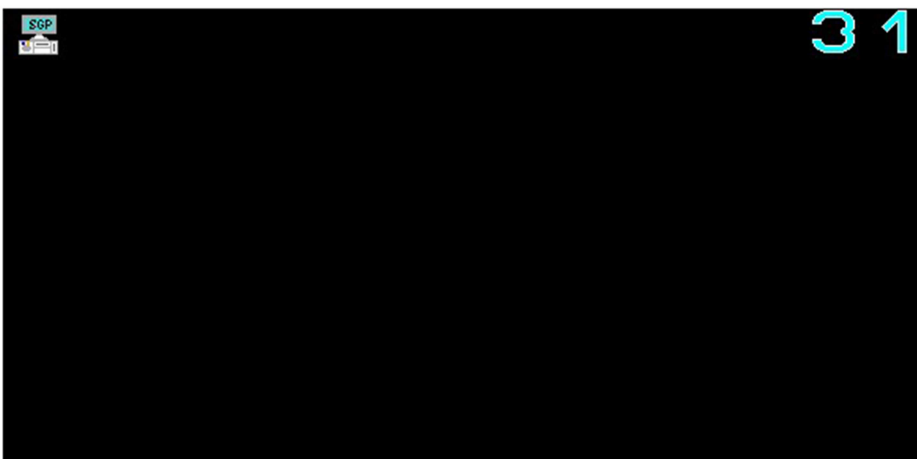
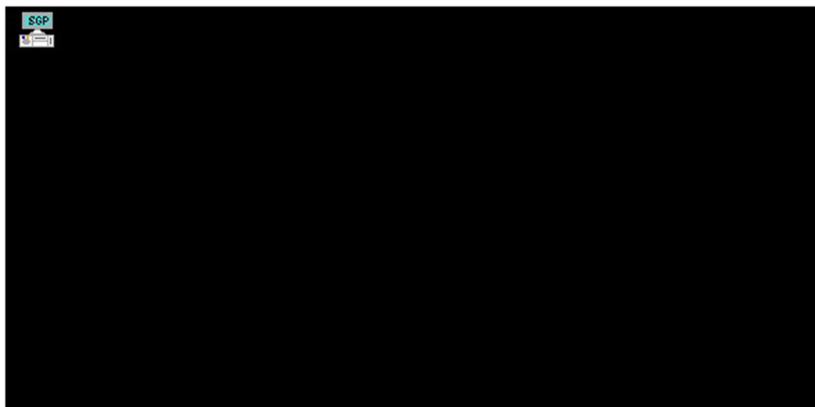
**G1**

Scénu stahuj [zde](#)

## # 5

Načtěte scénu S0, která má v levém horním rohu neznámý předmět z banky 0, a vytvořte scénu S1, jež bude mít v pravém horním vypsáno číslo tohoto předmětu. 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 rychlosti nekonečno) musíte mít příkaz „Načti scénu 0“.



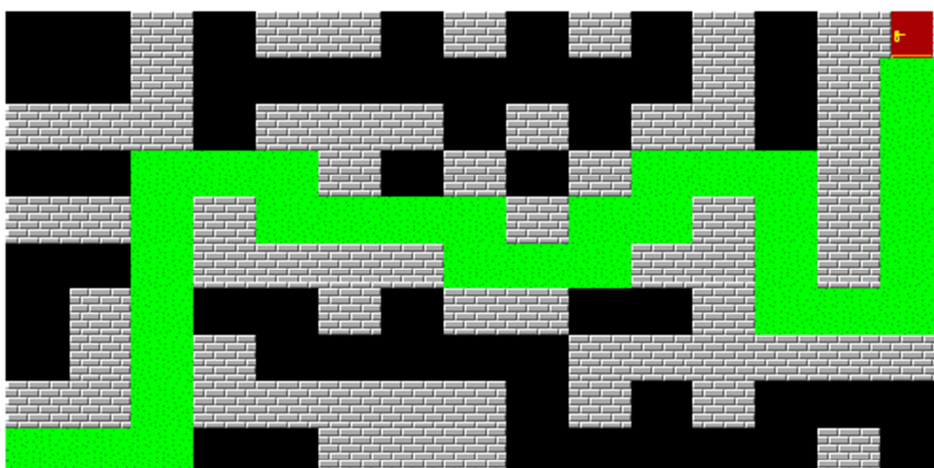
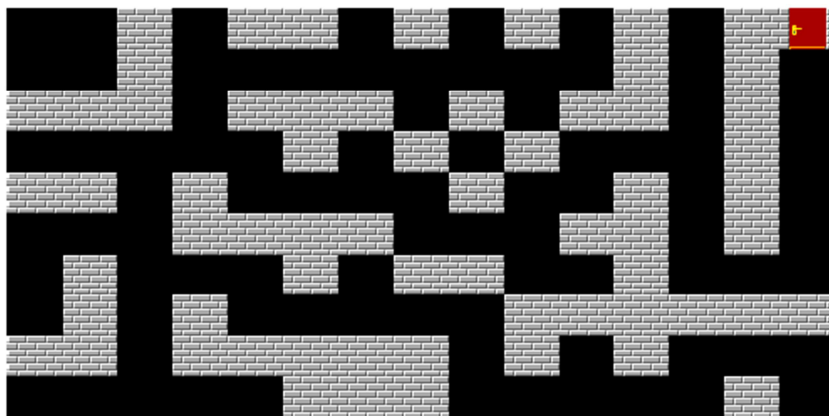
**S1**

Scénu stahuj [zde](#)

## # 6

Načtete scénu S0, jež obsahuje neznámé bludiště bez ostrůvků, ale se slepými uličkami, a naprogramujete scénu S1, v níž je vyznačena nejkratší cesta z levého dolního rohu ke dveřím. 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 bludištěm než v tomto příkladu. Proto na začátku programu (hned za rychlostí nekonečno) musíte mít příkaz „Načti scénu 0“.



S1

Scénu stahuj [zde](#)