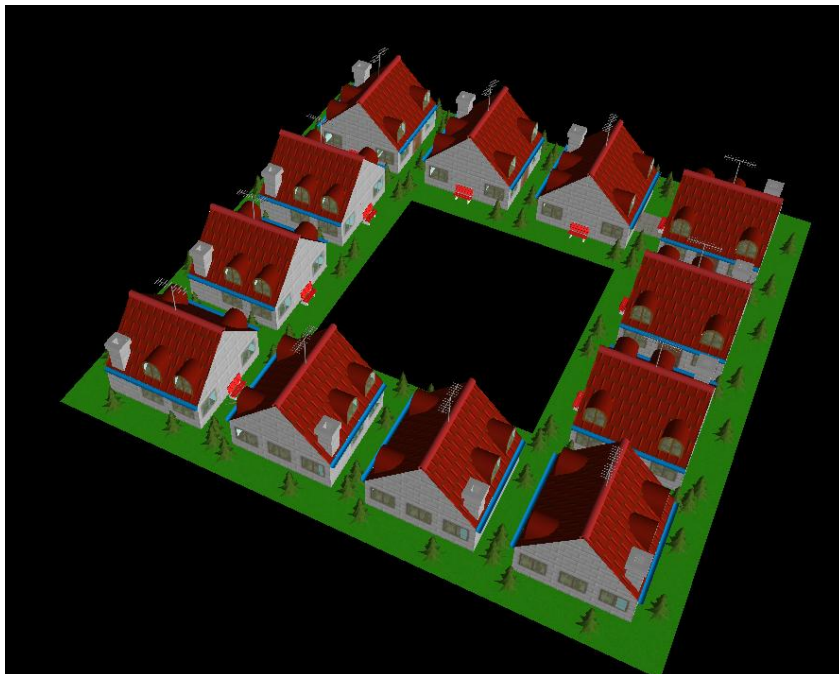


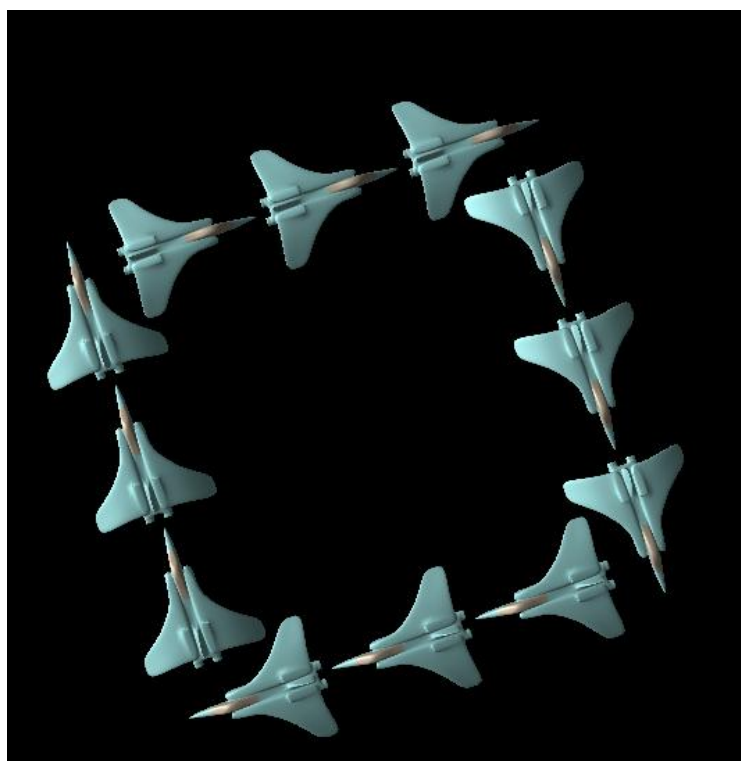
ČTVERCE Z RŮZNÝCH MODELŮ

Na základě použití bloku příkazů, znalosti o pohybu Baltíka v krychlovém prostoru naprogramuj následující „čtverce“

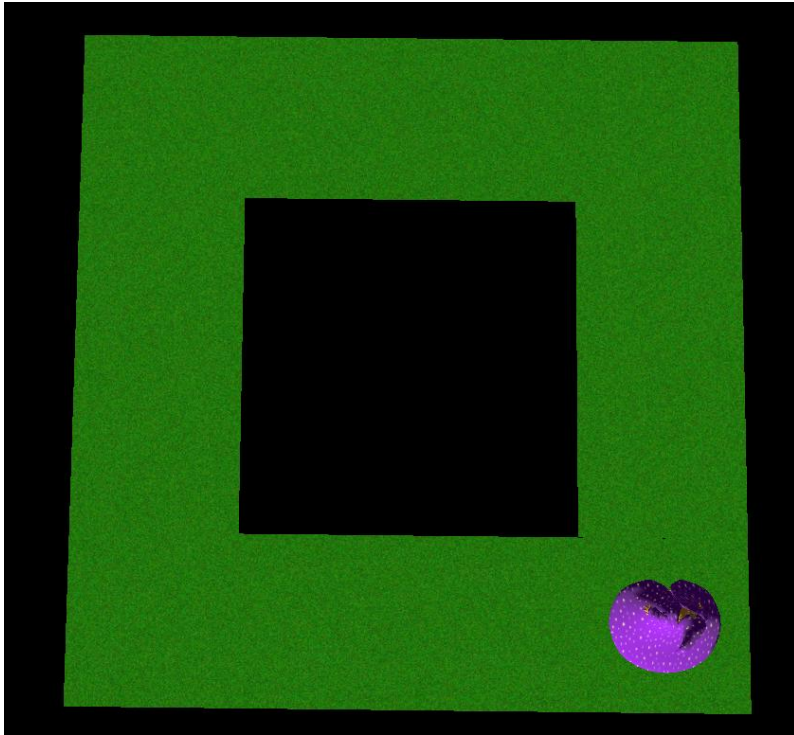
1. čtverec z domů



2. čtverec z letadel



3. čtverec z „trávníku“



Řešení

