

Jak na to? Udělej tabulku (seznam seznamů) se samými tečkami, a pak na příslušných místech nahraď tečky X-ky. Tabulku pak vypiš.

- ```
souradnice = [(0, 0)]
pohyb(souradnice, 'v')
print(souradnice) # → [(0, 0), (0, 1)]
pohyb(souradnice, 'v')
print(souradnice) # → [(0, 0), (0, 1), (0, 2)]
pohyb(souradnice, 'j')
print(souradnice) # → [(0, 0), (0, 1), (0, 2), (1, 2)]
pohyb(souradnice, 's')
print(souradnice) # → [(0, 0), (0, 1), (0, 2), (1, 2), (1, 1)]
```

Napiš cyklus, který se bude ptát uživatele na světovou stranu, a podle ní zavolá pohyb, vykreslí seznam jako mapu, opět se zeptá na stranu, ...  
Začíněj se seznamem  $[(0, 0), (1, 0), (2, 0)]$

- pohybu ven z mapy
- pohybu na políčko, které už v seznamu je

Na mapě se toto tajemné ovoce zobrazuje jako otazník (?).

- A nakonec úkol na přemýšlení.

20. Může seznam obsahovat sám sebe? Zkus co nejjednodušeji udělat takový seznam, aby platilo: seznam[5][5][5][5][5][5][5][5][5][5][5][5][5][5][5][5][5][5][5][0] == 5.