**Задача 8. Почти-Майнкрафт**

Нам всё-таки предстоит сделать некое подобие Майнкрафта. Миллионов не обещаю, но это довольно интересная задача на пространственное мышление. У нас есть небольшой квадратный ландшафт, размером 5х5 секторов. В каждом секторе располагается блок (столбик) ландшафта, максимальная высота которого — это 10 блоков. Текущая высота каждого такого блока задаётся пользователем вначале программы. Итоговая задача — используя трёхмерный массив вывести в стандартный вывод горизонтальное сечение (или горизонтальный срез) нашего небольшого мира. Сам мир как раз должен быть представлен в виде трёхмерного массива. Его горизонтальный срез стало быть — это двумерный массив, который надо отобразить в виде единиц и нулей. 0 — это отсутствие элемента на данном уровне в данной точке, 1 — элемент есть. Уровень среза от 0 до 9 включительно — также задаётся в стандартном вводе.