

Na začátek trocha práce se seznamy. Některé z úkolů – a zvláště ten poslední – potřebují trochu přemýšlení; nebudeš-li vědět jak dál, zeptej se na Internetu nebo na sraze ostatních, a řešte společně.

- Postup:*

- Proč má zrovna had takovéhle výsadní postavení, zjistíš později.*

jedna klasická programovací úloha

- Dadaistický koutek: procvičení práce se seznamy, řetězci, a soubory. Tyhle úkoly opět vyžadují přemýšlení.

- Úkoly 13-19 závisí jeden na druhém, řeš je postupně. Až to uděláš, můžeš si zahrát hru! Tahle sekce není jednoduchá (a poslední dva úkoly jsou obzvláště náročné), ale můžeš zkusit spojit síly s ostatními.

- ```
nakresli_mapu([(0, 0), (1, 0), (2, 2), (4, 3), (8, 9)])
```

A 10x10 grid of dots. The dots are arranged in 10 rows and 10 columns. The following positions contain an 'X': (1,1), (1,2), (2,3), (4,5), and (9,10). All other positions are empty.

*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)]
polyb(souradnice, 's')
print(souradnice)           # → [(0, 0), (0, 1)]
polyb(souradnice, 's')
print(souradnice)           # → [(0, 0), (0, 1), (0, 2)]
polyb(souradnice, 'z')
print(souradnice)           # → [(0, 0), (0, 1), (0, 2), (1, 2)]
polyb(souradnice, 'j')
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.