

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

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

18. Přejď do hry hadí potravu. Tady jsou pravidla pro vegetariánského hada, ale můžeš :  
Seznam ovoce obsahuje na začátku jedno ovoce, na políčku na kterém není had. (například: [(2, 3)] znamená jedno ovoce na pozici (2, 3).) Když had sežere ovoce, vyroste („nesmaže“ se mu ocas, tedy neprovede se to, co přidala v úkolu 16), a pokud na mapě zrovna není další ovoce, na náhodném místě (kde není had) vyroste ovoce nové.  
Každých 30 tahů vyroste nové ovoce samo od sebe.  
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.