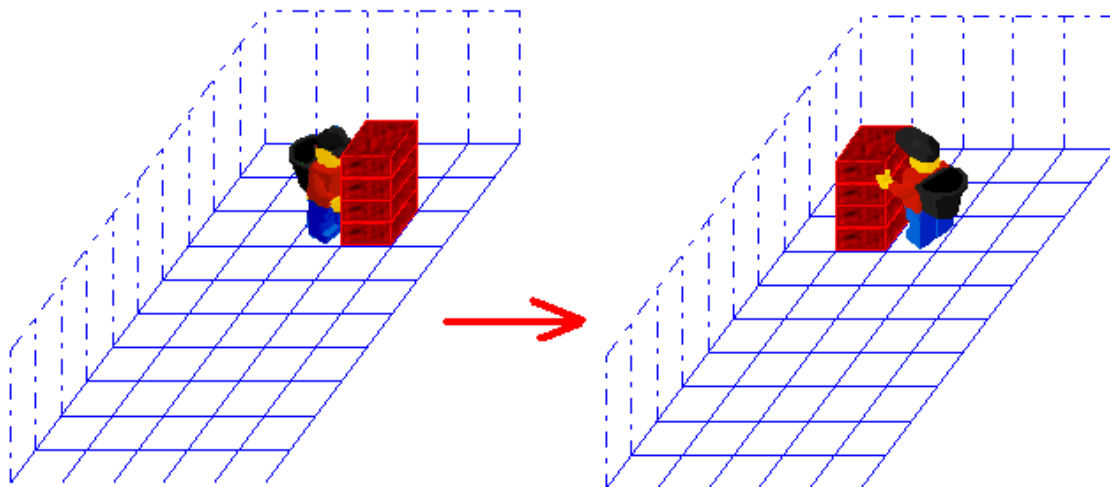


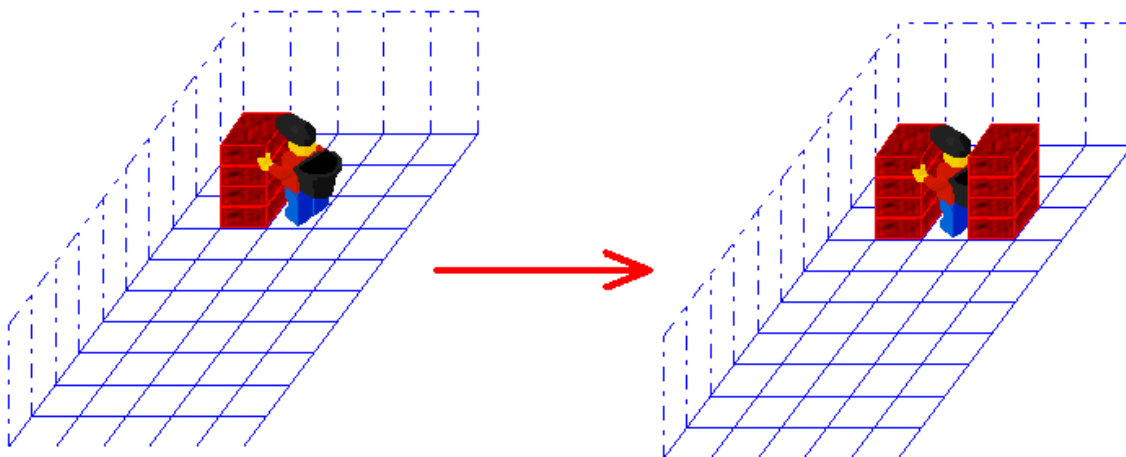
V programovacom jazyku Karel definujte príkazy, ktoré

- prenesú kopu za seba,
- skopírujú kpu za seba,
- vykachličkujú dlážku (predpokladajte, že Karel stojí v rohu prázdnej miestnosti),
- nechaj maximum, odstráni menšiu z dvoch kôp vpredu a vpravo.

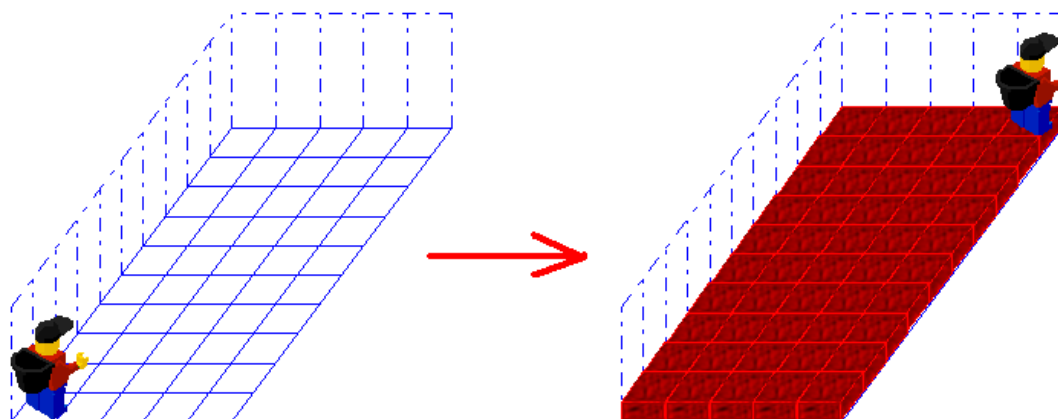
prenes za seba:



skopíruj za seba:



vykachličkuj:



nechaj maximum:

