```
Np. x = 25, y = 180 (px.)
Selected.x = mouse.x / cell_size -> sel.x = 25 / 50 -> zaokroglajac w dol -> sel.x = 0
Selected.<math>y = mouse.y / cell_size -> sel.y = 180 / 50 -> zaokroglajac w dol -> sel.y = 3
```

Ale! Indeksy siatki są następujące: plansza(wiersz, kolumna) zatem należy **obrócić** wynik, tzn. **plansza(sel.y, sel.x).**

