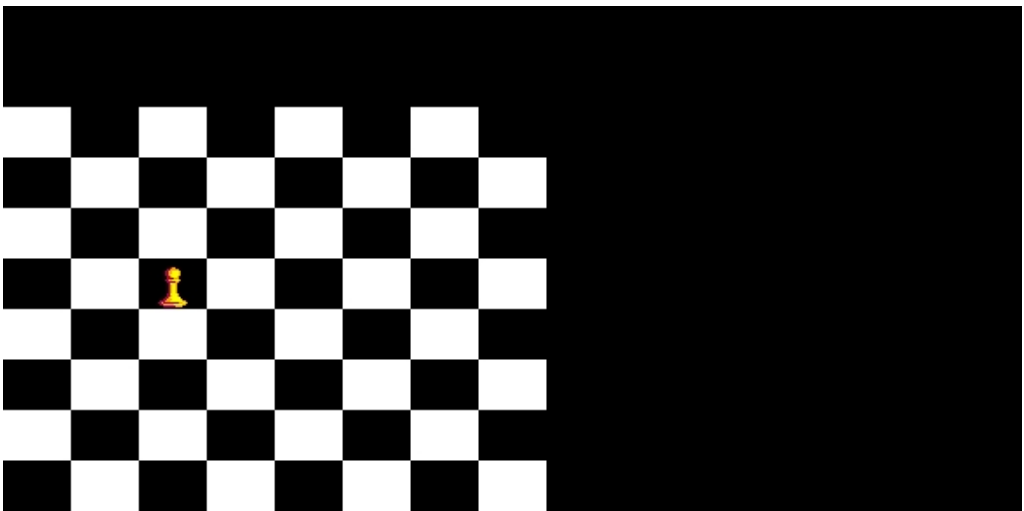
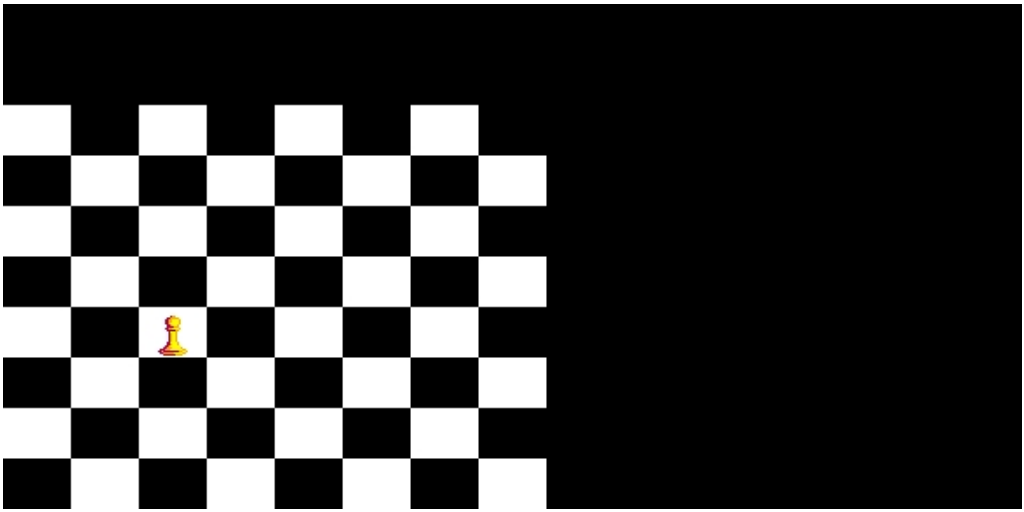


5

Načtěte scénu S0, v níž je v levém rohu šachovnice a na nějakém bílém políčku bílý pěšec. Vytvořte scénu S1, v níž bude bílý pěšec na šachovnici o jedno políčko výše.

Upozornění: na serveru je umístěna scéna S0 s bílým pěšcem na jiném bílém políčku než v tomto příkladě.



S1