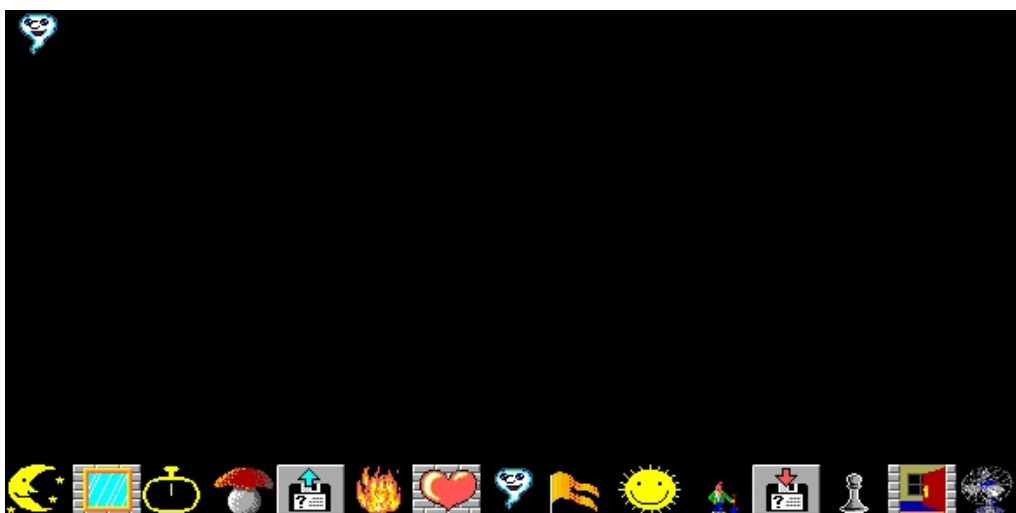
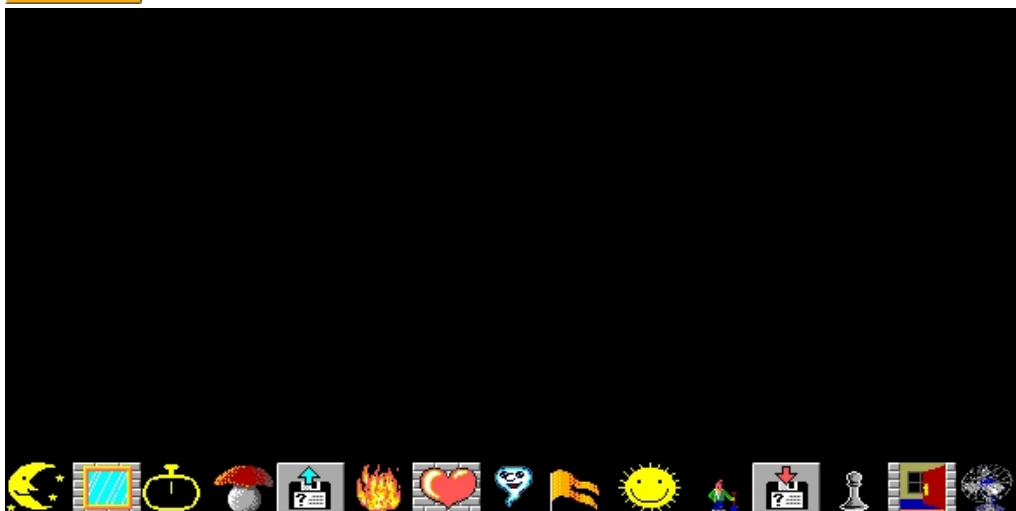
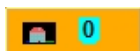


6

Načtěte scénu S0, ve které jsou na spodním řádku nějaké předměty. Vytvořte scénu S1, která bude mít v levém horním rohu předmět s nejvyšším číslem předmětu z předmětů ve spodním řádku.
Upozornění: na serveru je umístěna scéna S0 s jinými předměty ve spodním řádku než v tomto příkladu.



S1