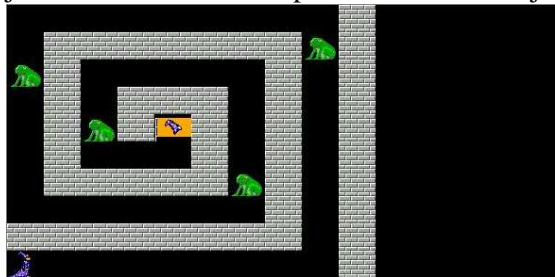


Bludiště

- a) Baltík vyčaruje na pracovní ploše bludiště ve tvaru spirály a do jeho svislých chodbiček vyčaruje 4 žabky (banka 0, předmět 21) tak, že v každé svislé chodbičce je jedna žabka. Na konci spirálového bludiště je vlajka (banka 0, předmět 28).



- b) Baltík prochází bludištěm a každou žabku promění na princeznu (banka 12, předmět 12004). Když přijde k vlajce, postaví se na ni, radostí se zatočí a program skončí.

