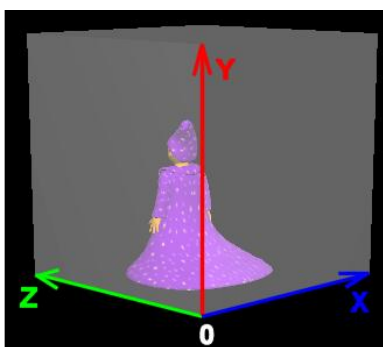


## BALTÍKŮV PROSTOR

- rozdělen na krychle 2x2x2 metry
- Baltík je vysoký asi 1,3 metru
- délka hrany krychle je asi 1,5 násobek výšky Baltíka
- Baltík čaruje předměty, vyčarovává a odčarovává je v krychli před sebou
- přesun Baltíka do další krychle – 4 kroky (dopředu i dozadu) – příkaz „popojdi“ (2 m)
- přesun B nahoru či dolů - vznese do pomyslné krychle nad či pod sebou, tj. asi o 1,5 své výšky vzhůru (přesně 2 metry)
- Baltík je vždy uvnitř (nikdy na rozhraní)



- Na počátku programu stojí Baltík v krychli, jejíž levý dolní roh (vlevo za zády Baltíka) je přesně ve středu Baltíkova světa, takže Baltík stojí na souřadnici  $[X=1, Y=0, Z=1]$  a je otočen ve směru osy z

- pozadí je v nekonečnu, nelze na něj nic čarovat