



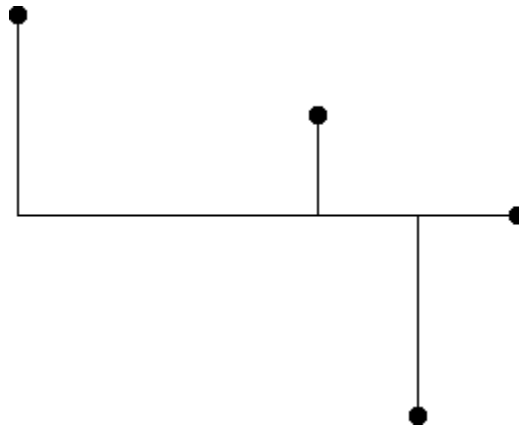
Ročník: 21

Kolo: krajské

Úloha: 1

## Úloha o mape v hre

V Korytnáčkove sa mladí programátori rozhodli vytvoriť vlastnú počítačovú hru. Hráč sa v nej bude pohybovať po krajine, v ktorej ho čakajú dôležité stretnutia. Aby hráč v hre nezablúdil potrebujú do programu doplniť zobrazenie mapy. Mapa je jednoduchá, obsahuje líniu hlavnej cesty s viacerými odbočkami z nej, napr.:



Programátori majú mapu uloženú v dátovej štruktúre. Vyššie uvedenú mapu reprezentujú nasledovne: `[[0, 100], [150, 50], [50, -100], [50, 0]]`. Na oddelení vizualizácií a sonifikácií však majú problém tieto dáta správne interpretovať a zobraziť mapu, ktorú reprezentujú. Vedel by si im s tým pomôcť?

Vytvor funkciu **kresli\_mapu**, ktorá pre zadaný plán vykresli mapu.

Svoje riešenie ulož do súboru **mapa\_hry.py**.