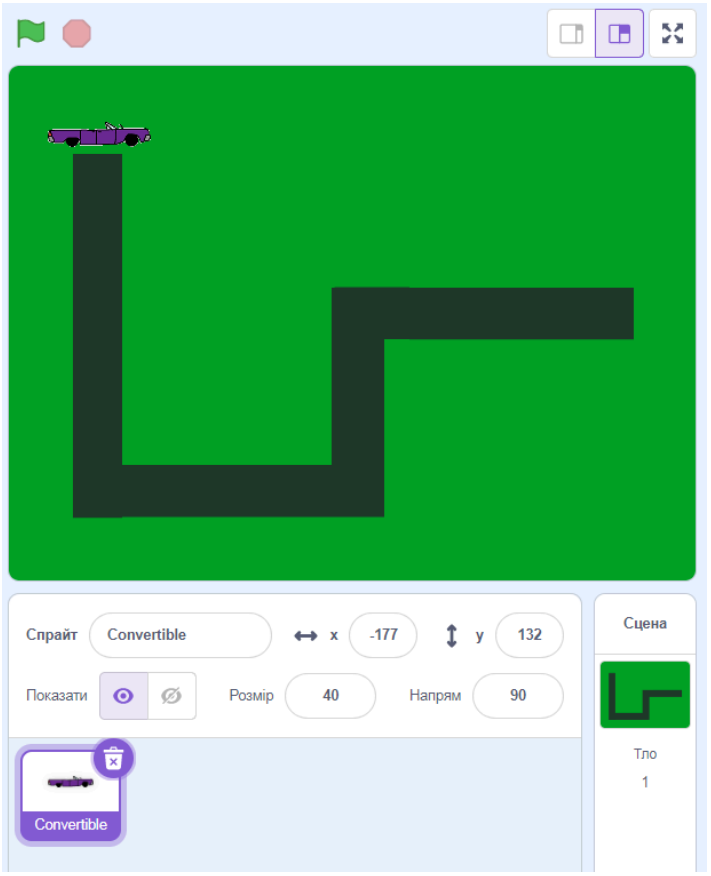
Лінійні алгоритми

Завдання. Намалюй на сцені розмітку для руху виконавця ***Автомобіля*** та склади програму руху ***Автомобіля*** за нею.



Для розмітки, яка намальована на сцені , можна скласти програму і використати такі команди:

