

1. Dodaj funkcje do obsługi agenta:
 - teleportacja agenta do gracza
 - przesunięcie do przodu
 - obrót w prawo
 - obrót w lewo

2. Zaprogramuj funkcje Pole:
 - Przesuń agenta o 15 pól do przodu
 - W pętli do 19
 - sprawdź czy reszta z dzielenia jest różna od 0.
 - jeśli jest zero stawiaj wodę
 - w przeciwnym razie stawiaj glebę (FARMLAND) oraz marchwki (CARROT)
 - pozycje powinny wyglądać: x = zmienna pętli, y = dopasowany do bloku, z = symetria w obie strony

3. Budujemy fontannę:
 - Agent przesuwa się do miejsca (np. 10 bloków w przód)
 - Teleportujemy Agentą 1 blok pod ziemię i tworzymy zmienną pomocniczą start (pozycja agenta)
 - Tworzymy podstawę fontanny (shapes.circle) i przenosimy Agentą o pole w górę (tym razem może po prostu się przesunąć, bo nic nie blokuje jego drogi)
 - Aktualizujemy zmienną pomocniczą
 - Tworzymy 3 okręgi. Pierwszy Hollow, by usunąć potencjalne przeszkody, pozostałe dwa outline by zbudować jedynie ich kształt
 - Tworzymy wodę na czubku fontanny

4. Budujemy zagrodę dla kurczaków:
 - przesuwamy agenta do przodu (np. 15 pól)
 - zapisujemy pozycje do zeminnej
 - wypełniamy przestrzeń blokami ogrodzenia oraz powietrza (żeby zrobić pusty środek)
 - stawiamy furtkę
 - w pętli spawnujemy kurczaki

<https://minecraft-ids.grahamedgecombe.com/>

5. Budujemy dom:
 - przesuwamy agenta
 - zapisujemy pozycję
 - Wypełniamy kamieniem (Hollow) oraz szybą ze szkła
 - stawiamy meble według uznania (min. 5)

6. Zbuduj drzewo
7. Dodaj parametry do pola
8. Zaprogramuj auto start agenta na blokach
 - pobierz pozycję agenta

- stwórz pozycje do wykrycia (pozycja agenta + pozycja względna down)
- dla każdego bloku przypisz funkcje