Imię: _____

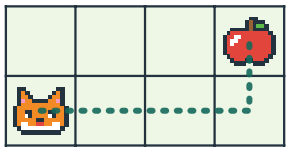
Programowanie: kotek zbiera jabłko

Narysuj strzałki: kotek zbiera jabłko i wraca do domku.
Omijaj przeszkody. Do celu wejdź dopiero na końcu.

Strzałki:

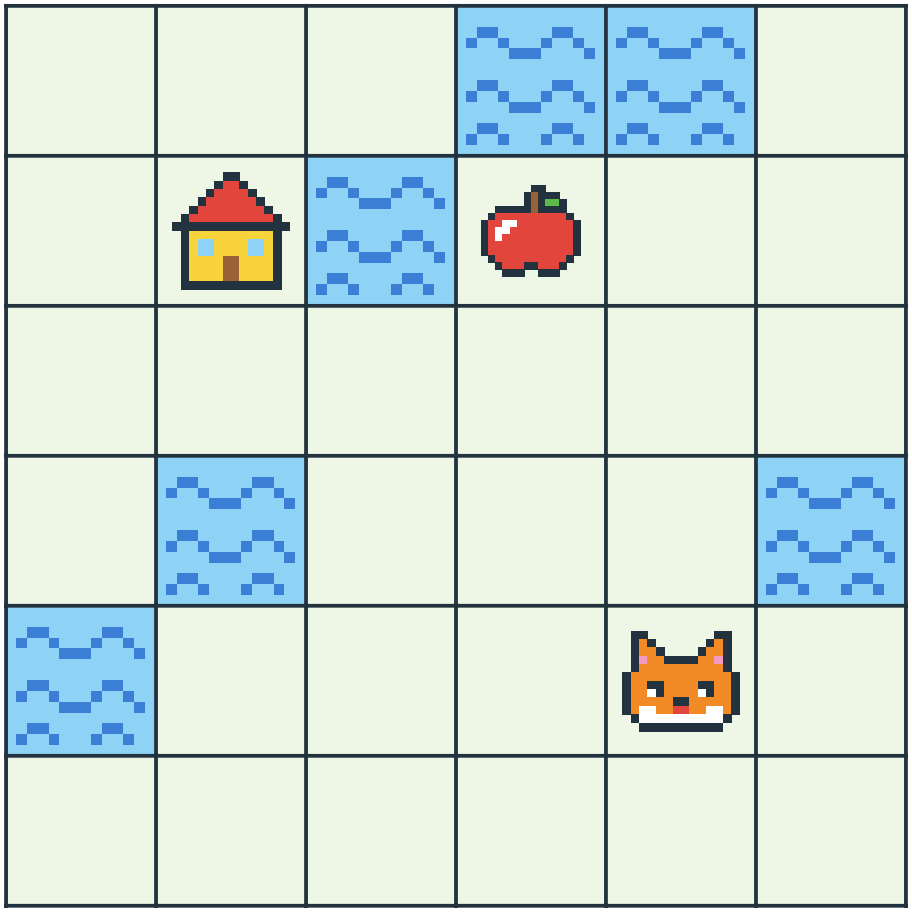
- ↑ w górę
- ↓ w dół
- ← w lewo
- → w prawo

Przykład:



→ → → ↑

Start: **Zbierz:** **Cel:** **Nie wchodź na:**



Twój program — masz 8 strzałek:

1 2 3 4 5 6 7

8