Imię: _____

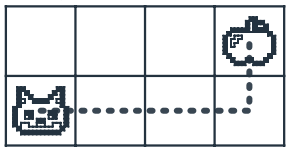
Programowanie: klucz do skrzyni

Narysuj strzałki: odkrywca zbiera klucz i idzie do skrzyni.
Omijaj przeszkody. Do celu wejdź dopiero na końcu.

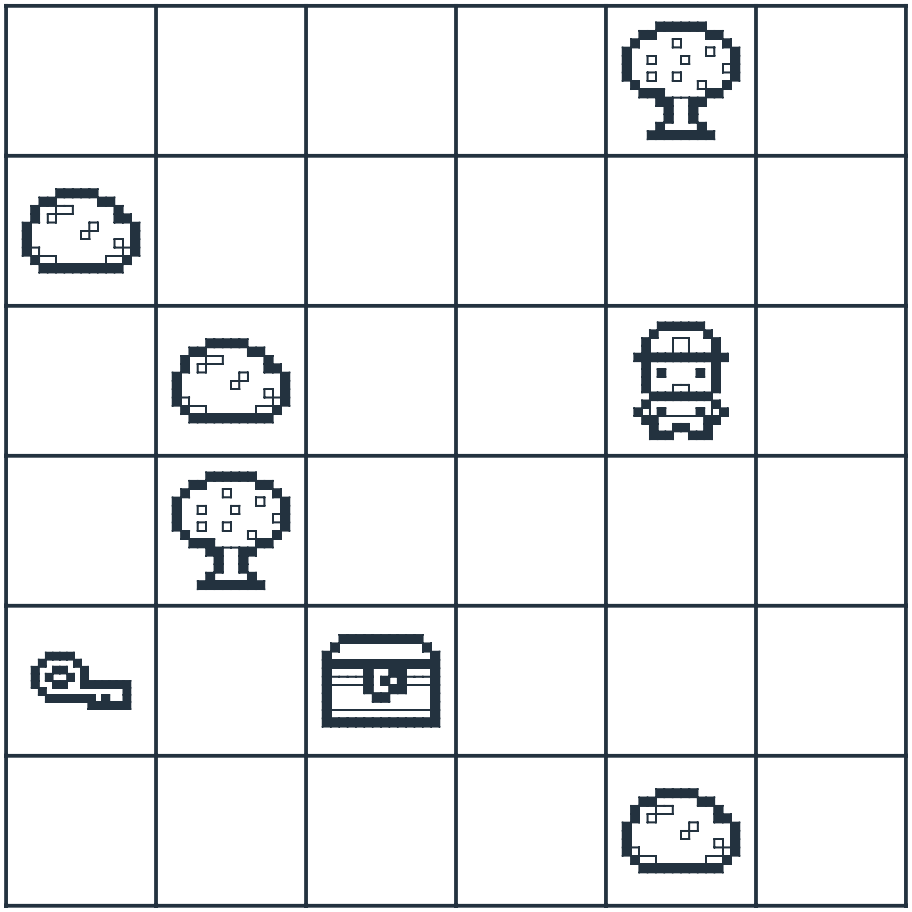
Strzałki:

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

Przykład:



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



Twój program — masz 10 strzałek:

1 2 3 4 5 6 7

8 9 10