Imię: _____

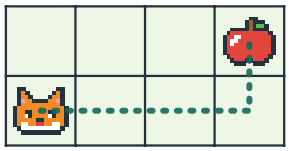
Programowanie: kotek nie lubi wody

Narysuj strzałki, żeby kotek doszedł do jabłka.
Nie wchodź na przeszkody. Jedna strzałka = jeden krok.

Strzałki:

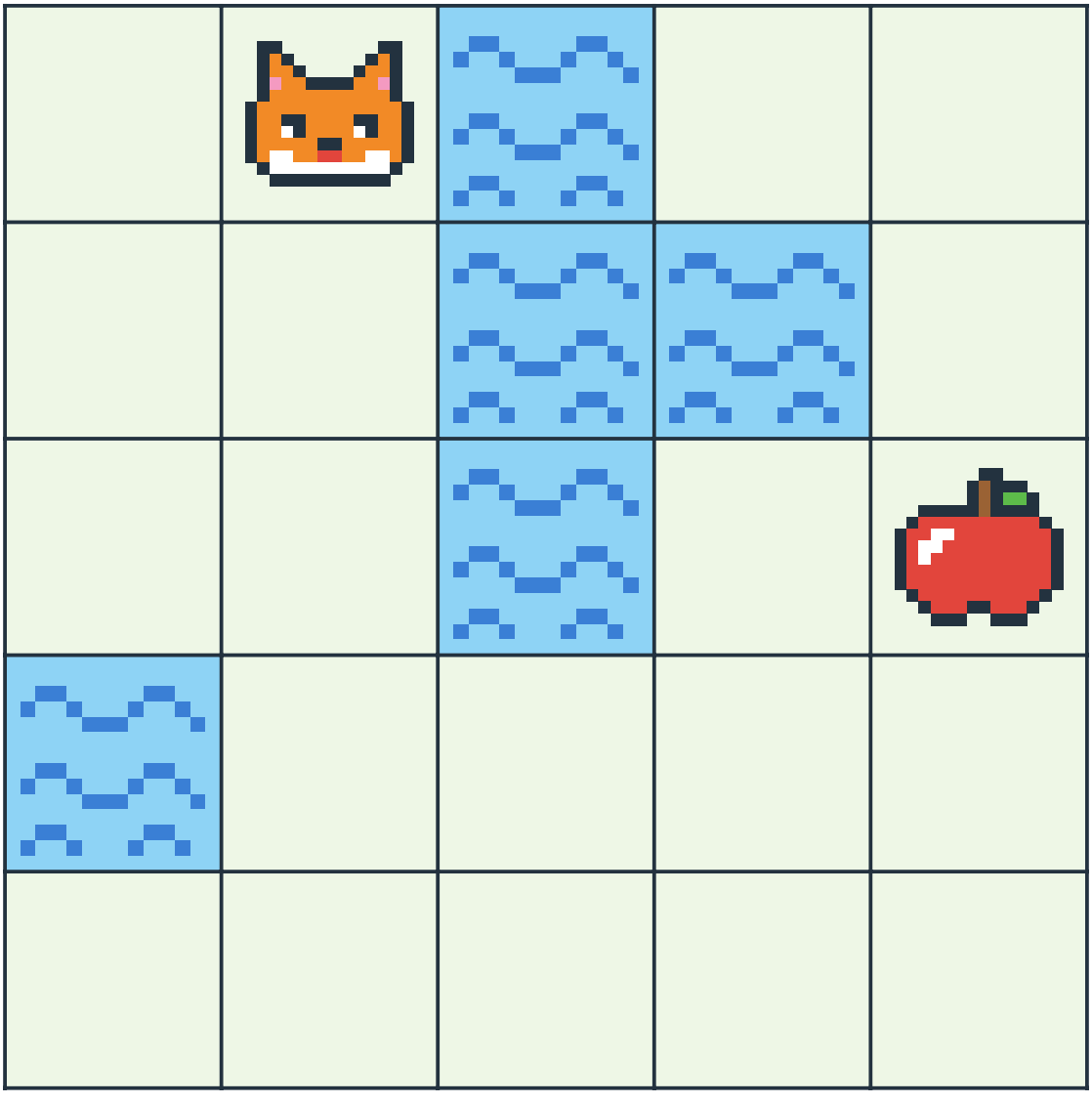
- ↑ w górę
- ↓ w dół
- ← w lewo
- → w prawo

Przykład:



→ → → ↑

Start: **Cel:** **Nie wchodź na:**



Twój program — masz 7 strzałek:

1	2	3	4	5	6	7