Klucz odpowiedzi: Programowanie: kotek nie lubi wody

Strzałki:

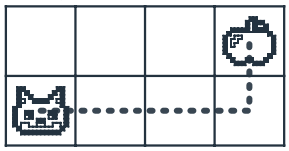
↑ w górę

↓ w dół

← w lewo

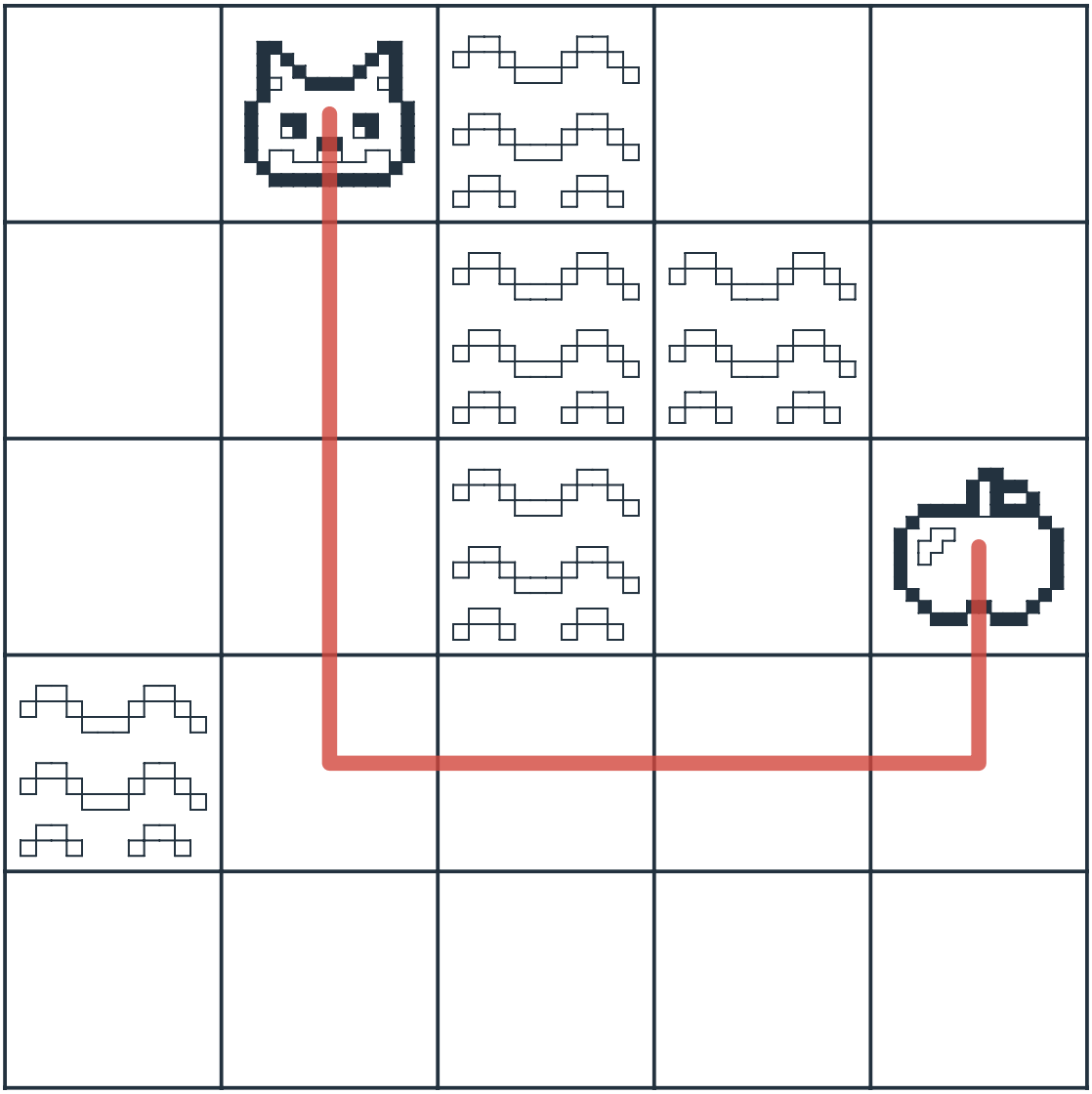
→ w prawo

Przykład:



→ → → ↑

Start: **Cel:** **Nie wchodź na:**



Twój program — masz 7 strzałek:

1 ↓ 2 ↓ 3 ↓ 4 → 5 → 6 → 7 ↑