Imię: _____

Programowanie: kotek wraca do domu

Narysuj w okienkach strzałki, żeby kotek doszedł do domku.
Jedna strzałka to jeden krok. Sprawdź palcem na planszy.

Strzałki:

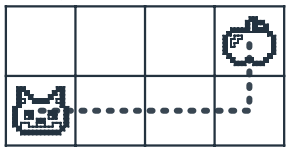
↑ w górę

↓ w dół

← w lewo

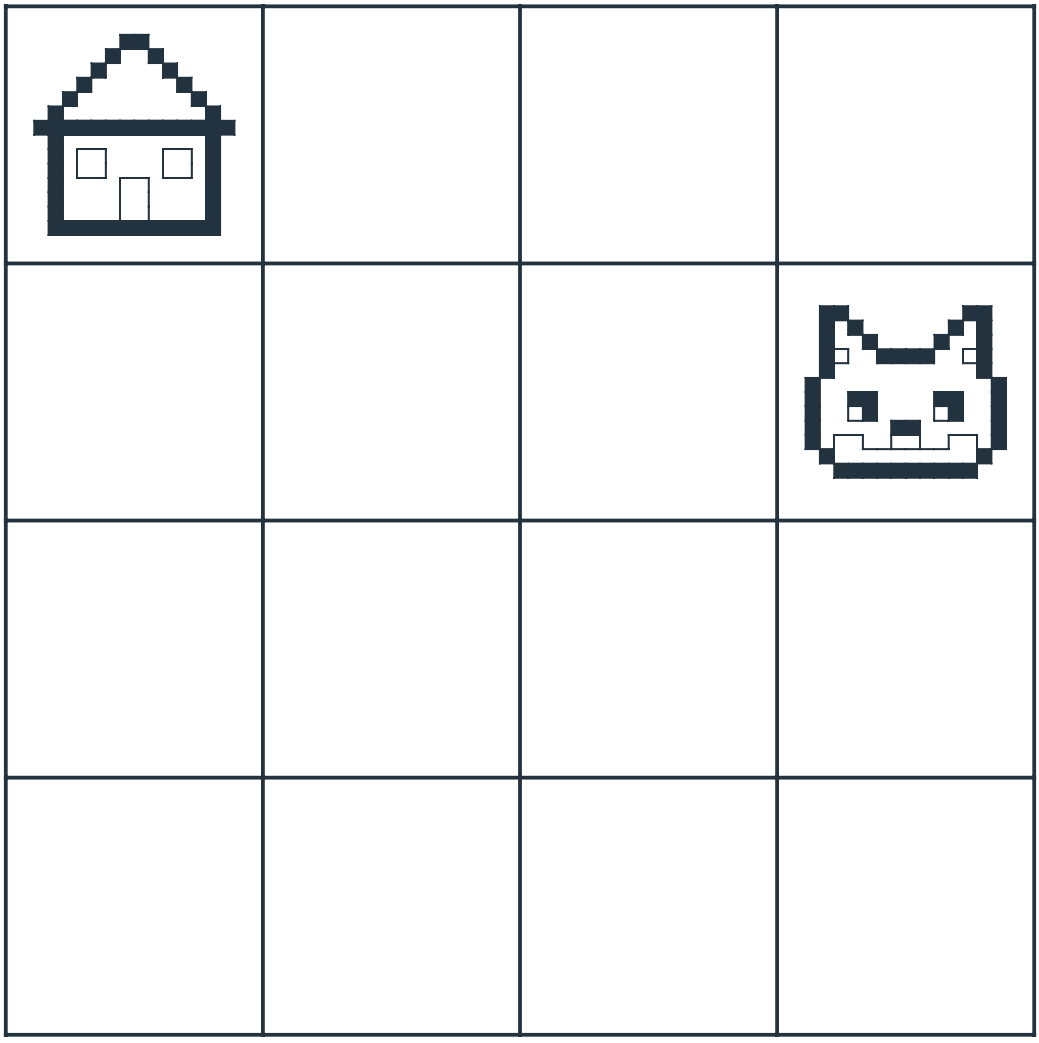
→ w prawo

Przykład:



→ → → ↑

Start: **Cel:**



Twój program — masz 4 strzałki:

1 2 3 4