Imię: _____

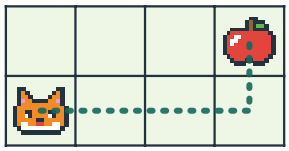
Programowanie: kotek wraca do domu

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

Strzałki:

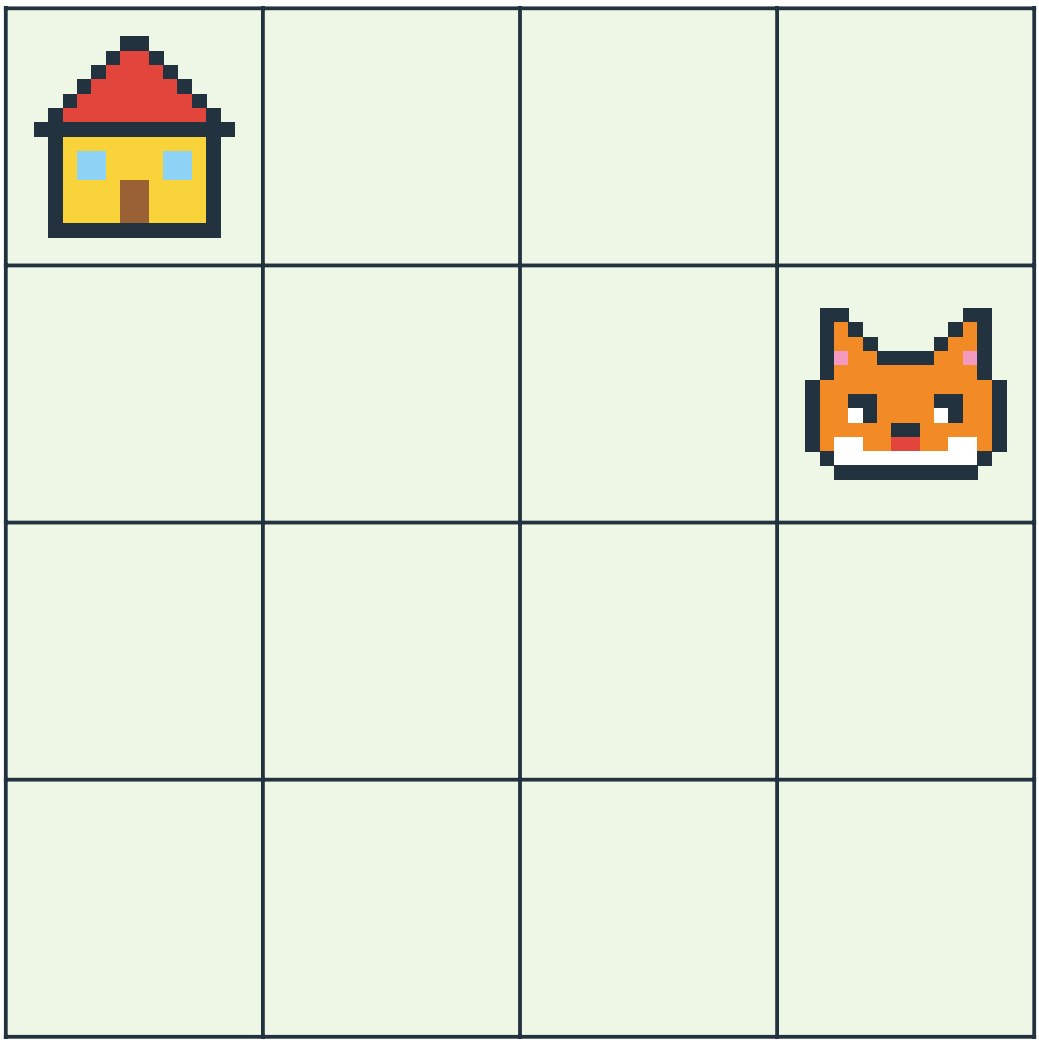
- ↑ w górę
- ↓ w dół
- ← w lewo
- → w prawo

Przykład:



→ → → ↑

Start: **Cel:**



Twój program — masz 4 strzałki:

1 2 3 4