Klucz odpowiedzi: Programowanie: kotek wraca do domu

Strzałki:

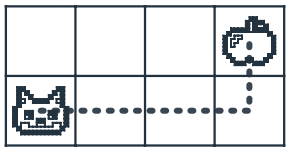
↑ w górę

↓ w dół

← w lewo

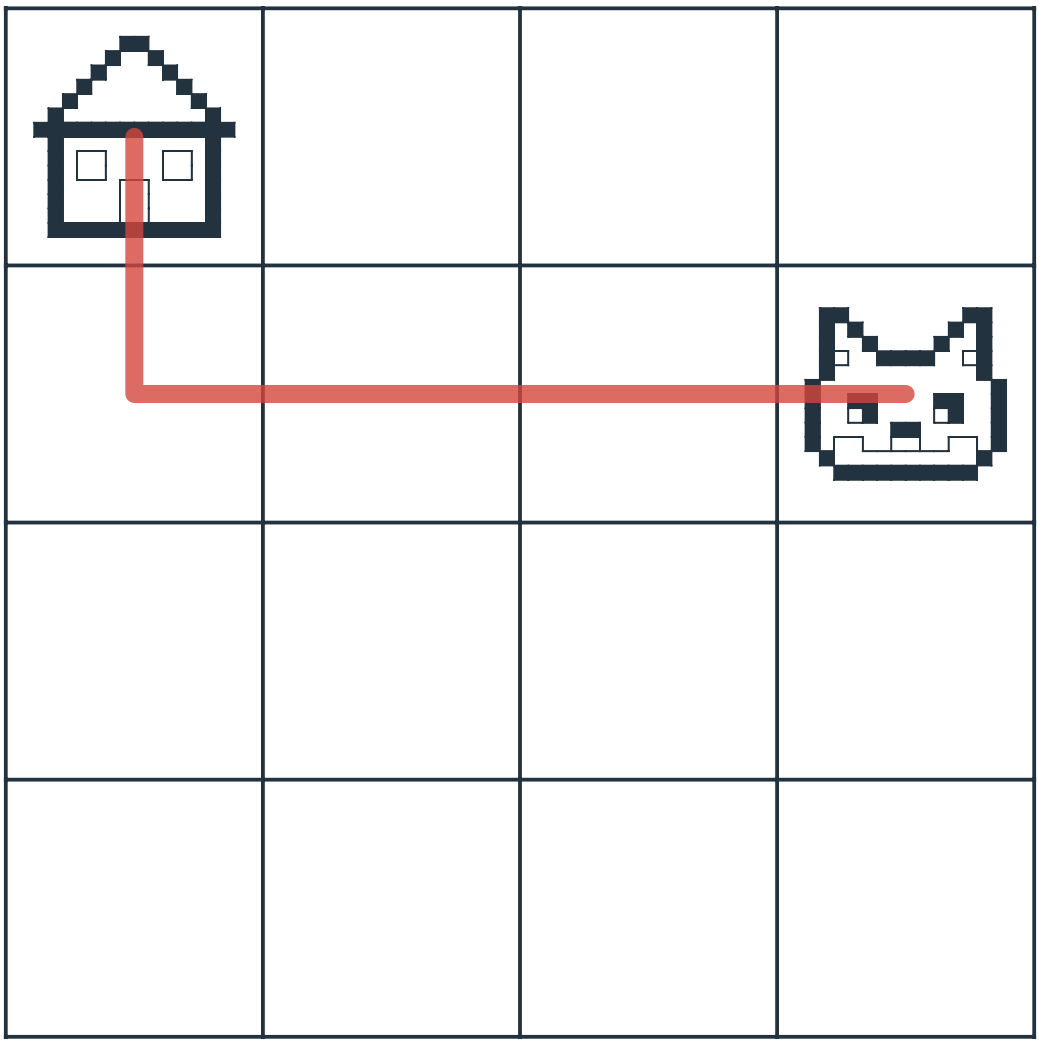
→ w prawo

Przykład:



→ → → ↑

Start: **Cel:**



Twój program — masz 4 strzałki:

1 ← 2 ← 3 ← 4 ↑