Imię: _____

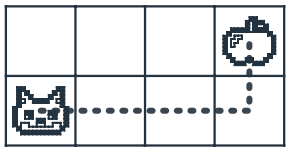
Programowanie: odkrywca omija kamienie

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

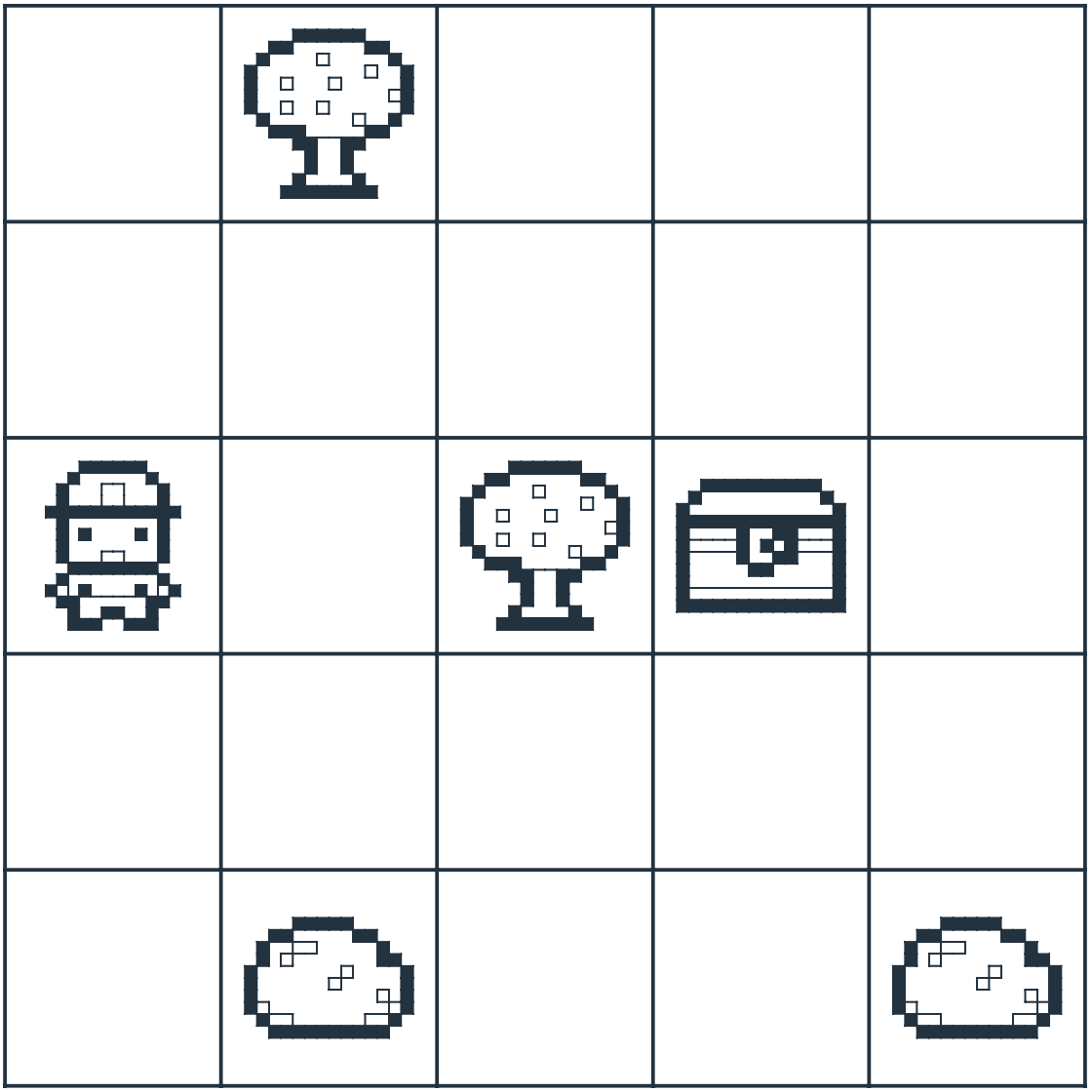
Strzałki:

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

Przykład:



Start: **Cel:** **Nie wchodź na:**



Twój program — masz 5 strzałek:

1 2 3 4 5