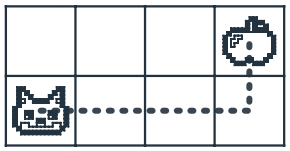
Klucz odpowiedzi: Programowanie: odkrywca omija kamienie

Strzałki:

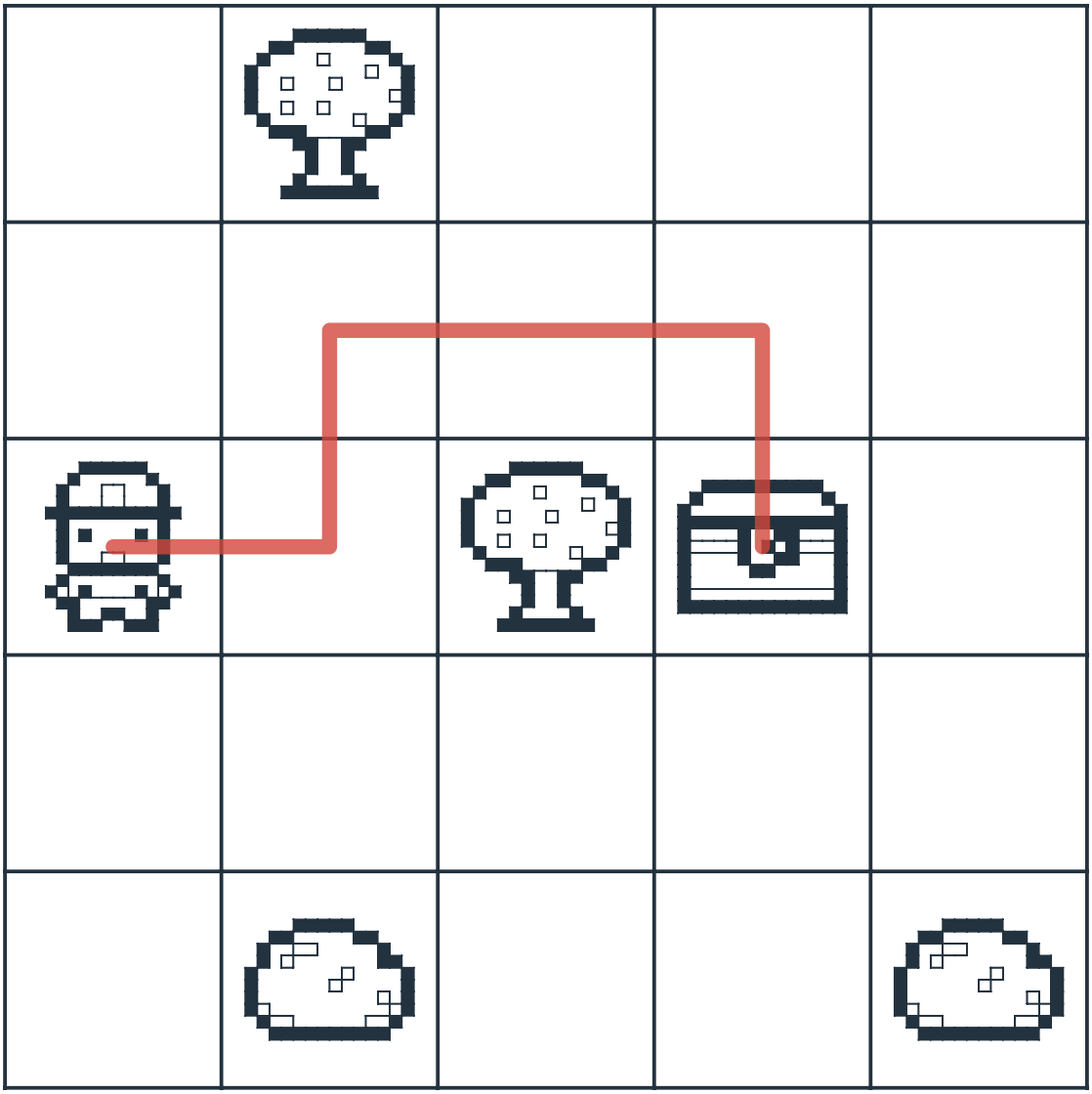
- ↑ w górę
- ↓ w dół
- ← w lewo
- → w prawo

Przykład:



→ → → ↑

Start: **Cel:** **Nie wchodź na:**



Twój program — masz 5 strzałek:

1 → 2 ↑ 3 → 4 → 5 ↓