Imię: _____

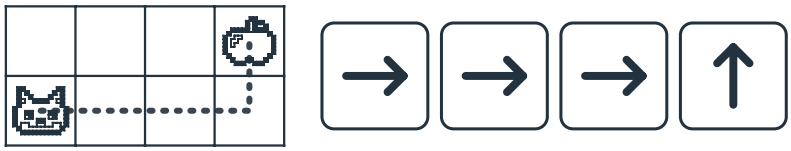
Programowanie: robocik szuka kryształu

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

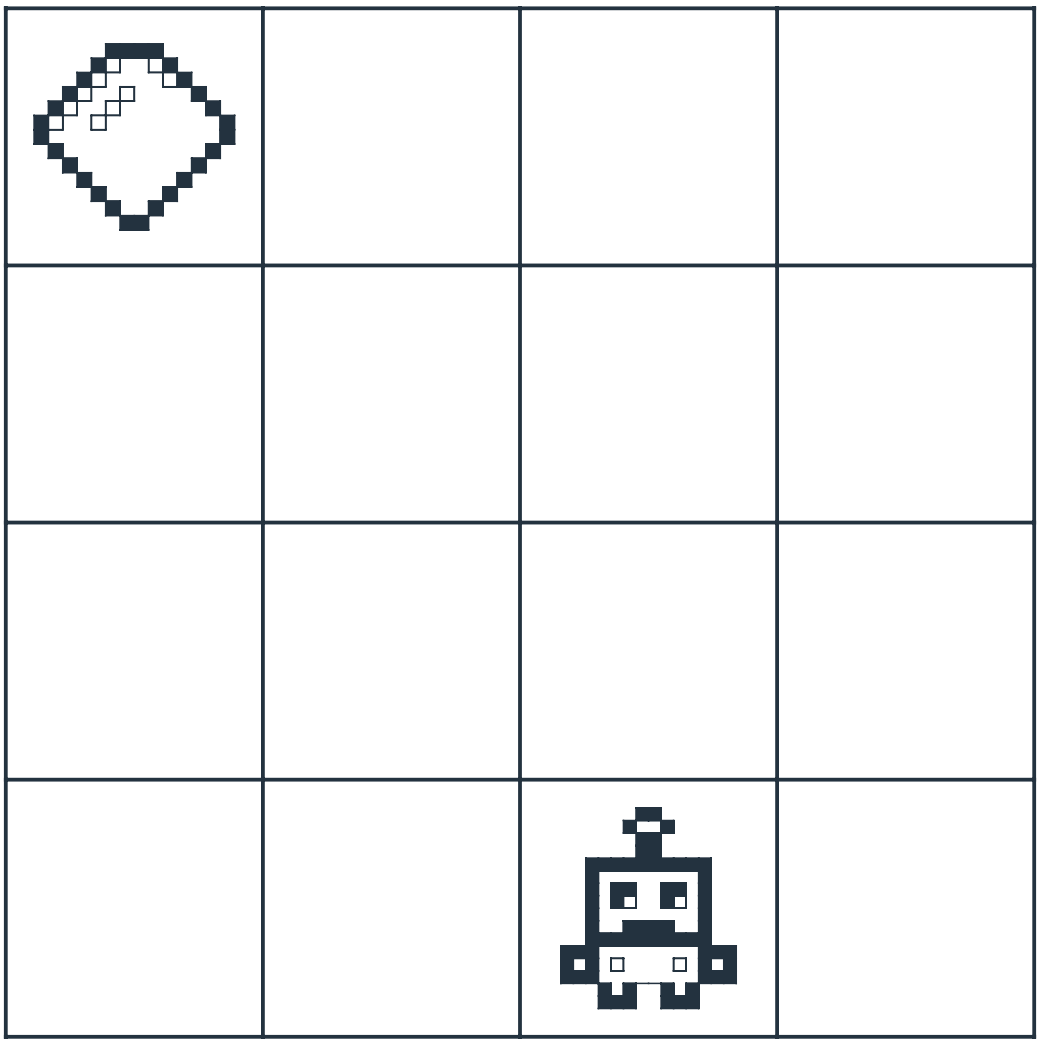
Strzałki:

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

Przykład:



Start: **Cel:**



Twój program — masz 5 strzałek:

1 2 3 4 5