Imię: _____

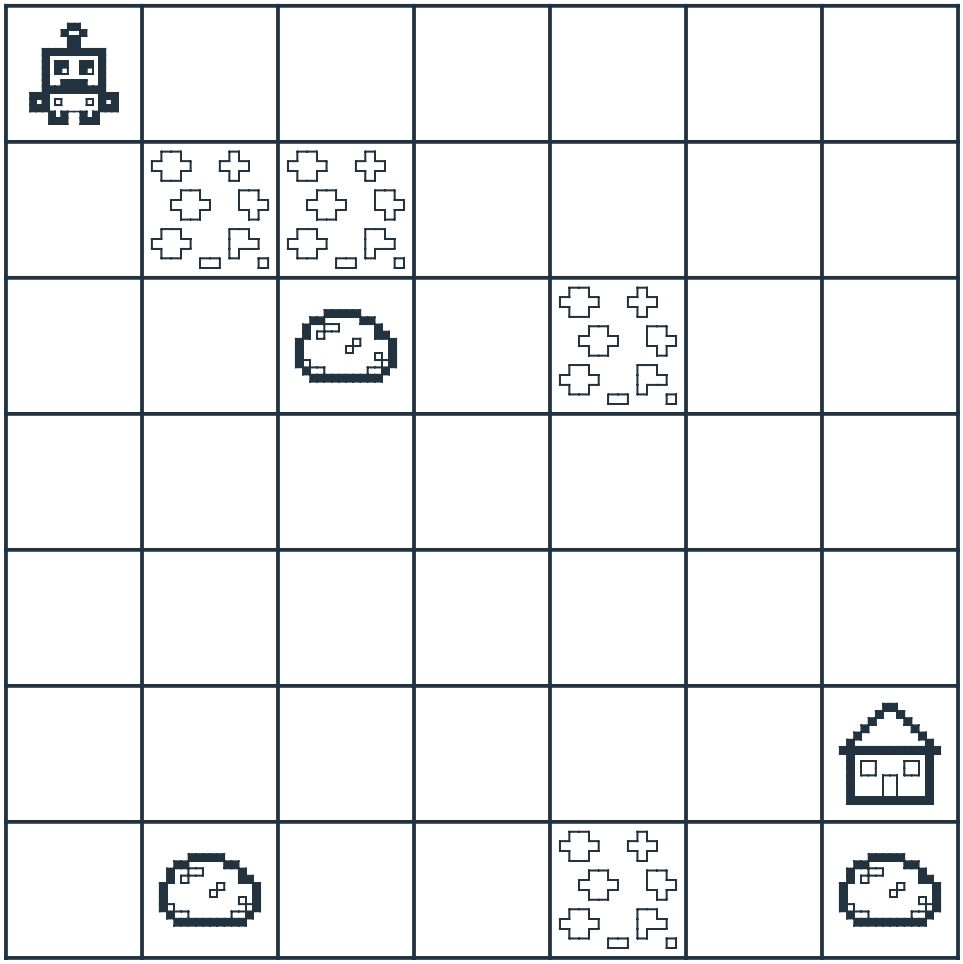
Programowanie z powtórzeniami: przez krainę lawy

Czy robocik dojdzie do domku, nie wchodząc na lawę ani kamień?
Otocz ✓ przy dobrym programie, a krzyżyk przy złym.

Strzałki: ↑ w górę ↓ w dół ← w lewo → w prawo

→ ×3 to 3 kroki w prawo: postać przechodzi przez każdą kratkę.

Start: **Cel:** **Nie wolno wejść na:**



Programy:

1. ↓ ×5 → ×3 ↑ ×5 → ×3 ↓ ×5 ✓ ✗
2. ↓ ×5 → ×2 ↑ ×5 → ×4 ↓ ×5 ✓ ✗
3. → ×5 ↓ ×3 ← ×4 ↓ ×2 → ×5 ✓ ✗