Imię: _____

Programowanie z powtórzeniami: klucz i skrzynia

Napisz program ze strzałek i liczb (np. → ×3).
Zbierz klucz, omijaj przeszkody, skrzynia na końcu.

Strzałki:

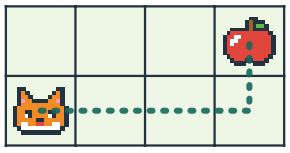
↑ w górę

↓ w dół

← w lewo

→ w prawo

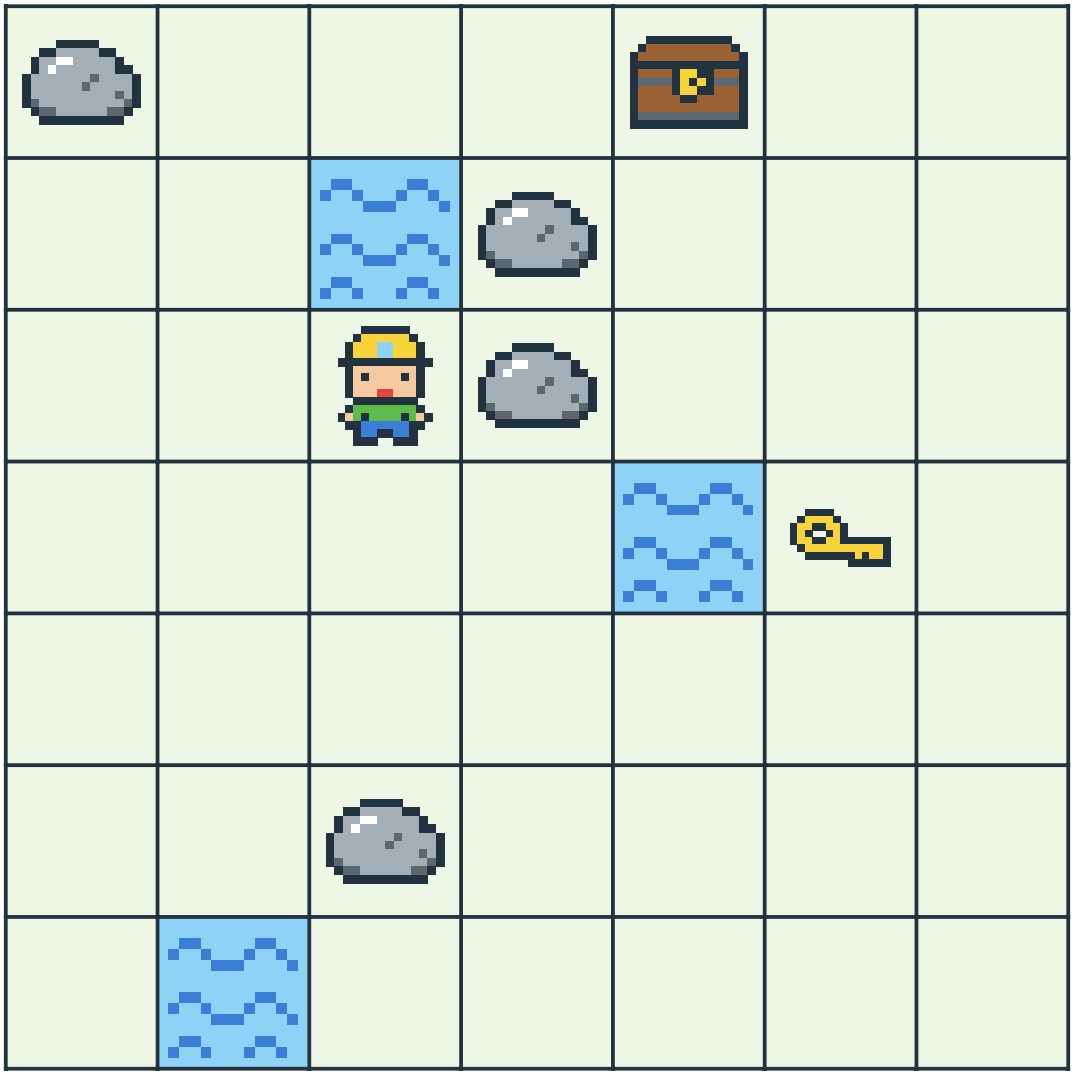
Przykład:



→ ×3 ↑ ×1

→ ×3 znaczy: 3 kroki w prawo. Jedna strzałka bez liczby = 1 krok.

Start: **Zbierz:** **Cel:** **Nie wchodź na:**



Twój program — masz 4 polecenia:

1 [ ] × [ ] 2 [ ] × [ ] 3 [ ] × [ ] 4 [ ] × [ ]