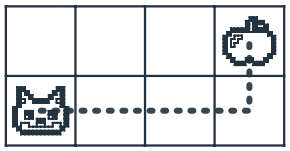
Klucz odpowiedzi: Programowanie z powtórzeniami: klucz i skrzynia

Strzałki:

↑ w górę ↓ w dół

← w lewo → w prawo

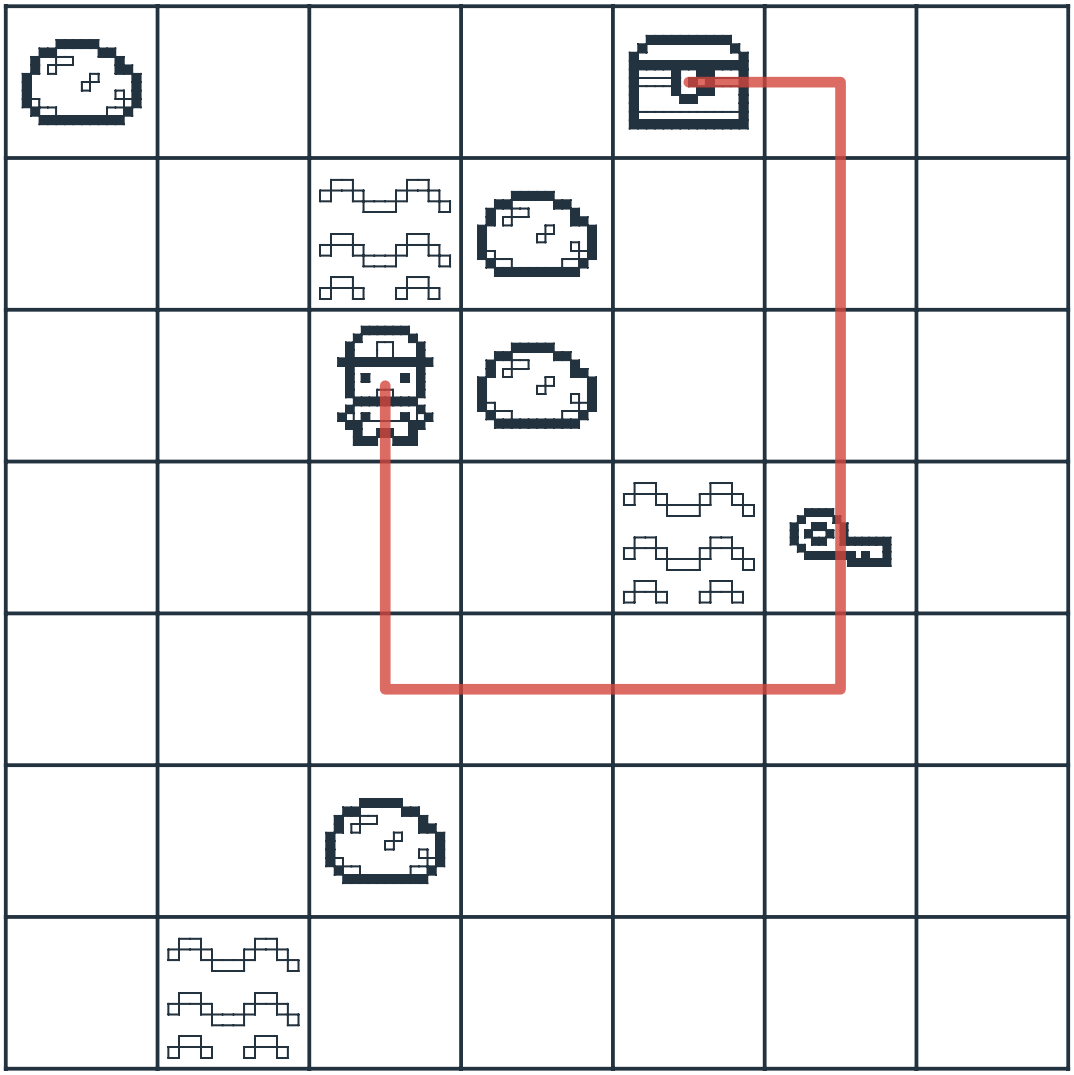
Przykład:



→ ×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 2 → × 3 3 ↑ × 4 4 ← × 1