Imię: _____

Programowanie z powtórzeniami: odkrywca

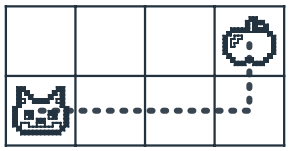
Napisz program: strzałka i liczba kroków (np. → ×3).
Odkrywca ma dojść do skrzyni, omijając kamienie.

Strzałki:

↑ w górę ↓ w dół

← w lewo → w prawo

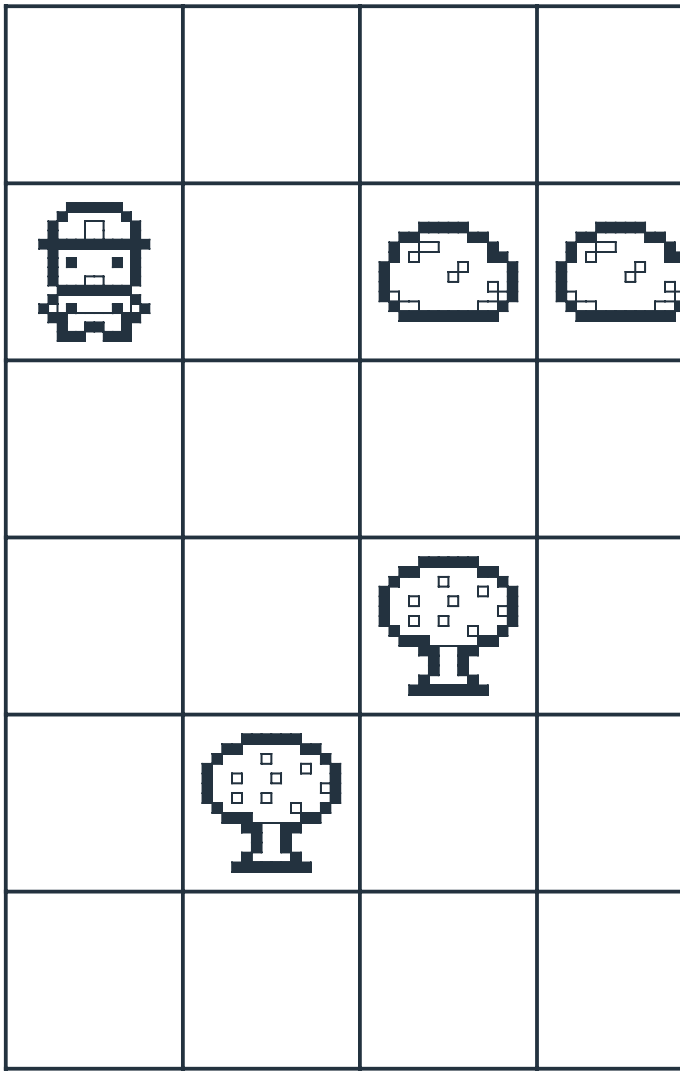
Przykład:



→ ×3 ↑ ×1

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

Start: **Cel:** **Nie wchodź na:**



Twój program — masz 3 polecenia:

1 × ☐ 2 × ☐ 3 × ☐