Imię: _____

Programowanie z powtórzeniami: odkrywca

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

Strzałki:

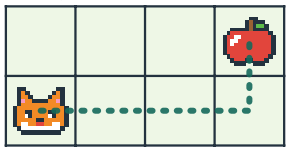
↑ w górę

↓ 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 [ ] × [ ]