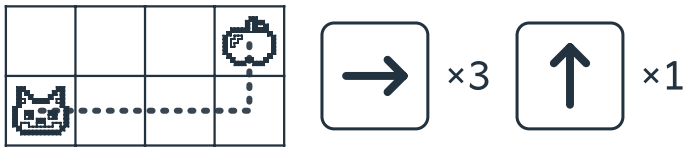
Klucz odpowiedzi: Programowanie z powtórzeniami: odkrywca

Strzałki:

↑ w górę ↓ w dół

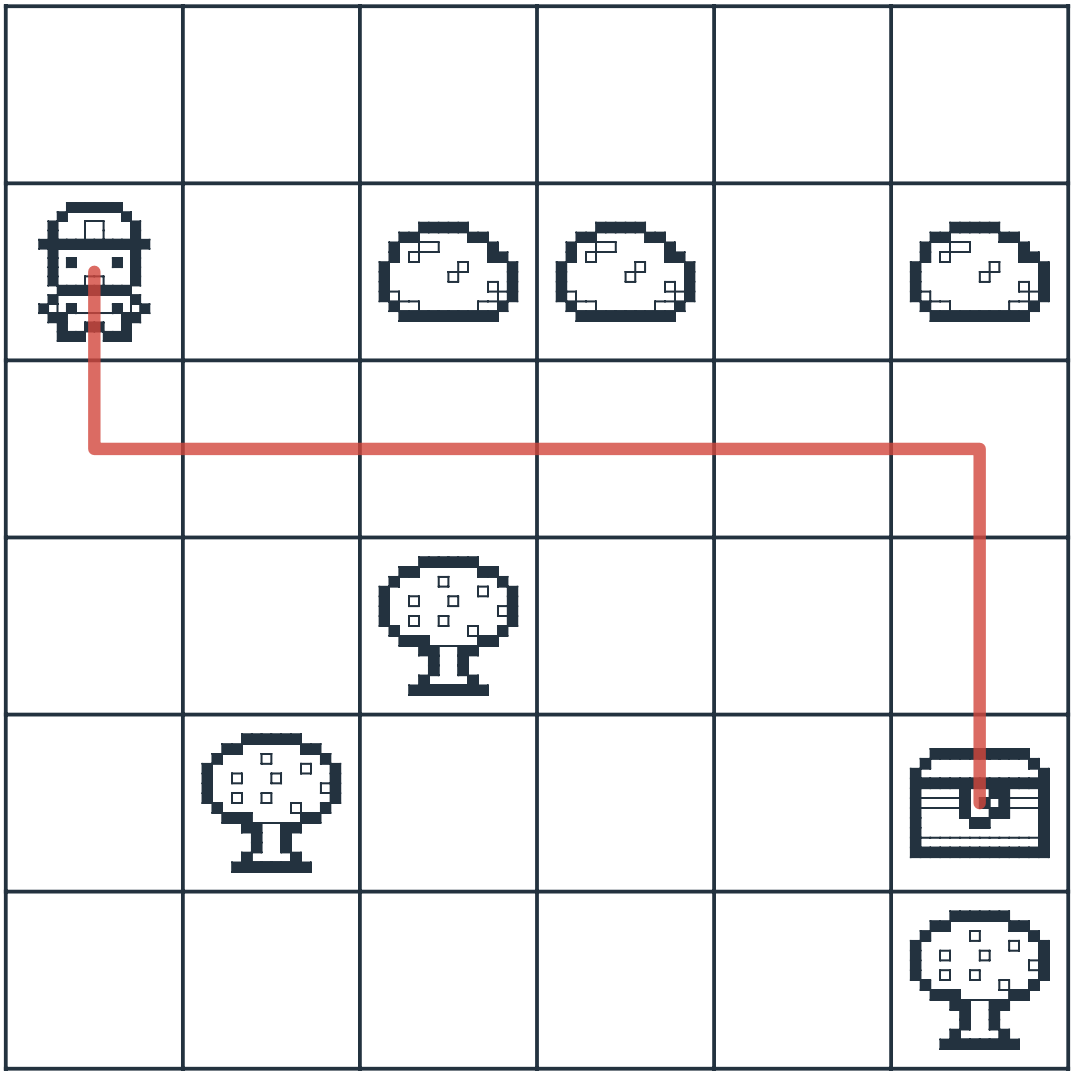
← w lewo → w prawo

Przykład:



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

Start: **Cel:** **Nie wchodź na:**



Twój program — masz 3 polecenia:

