Imię: _____

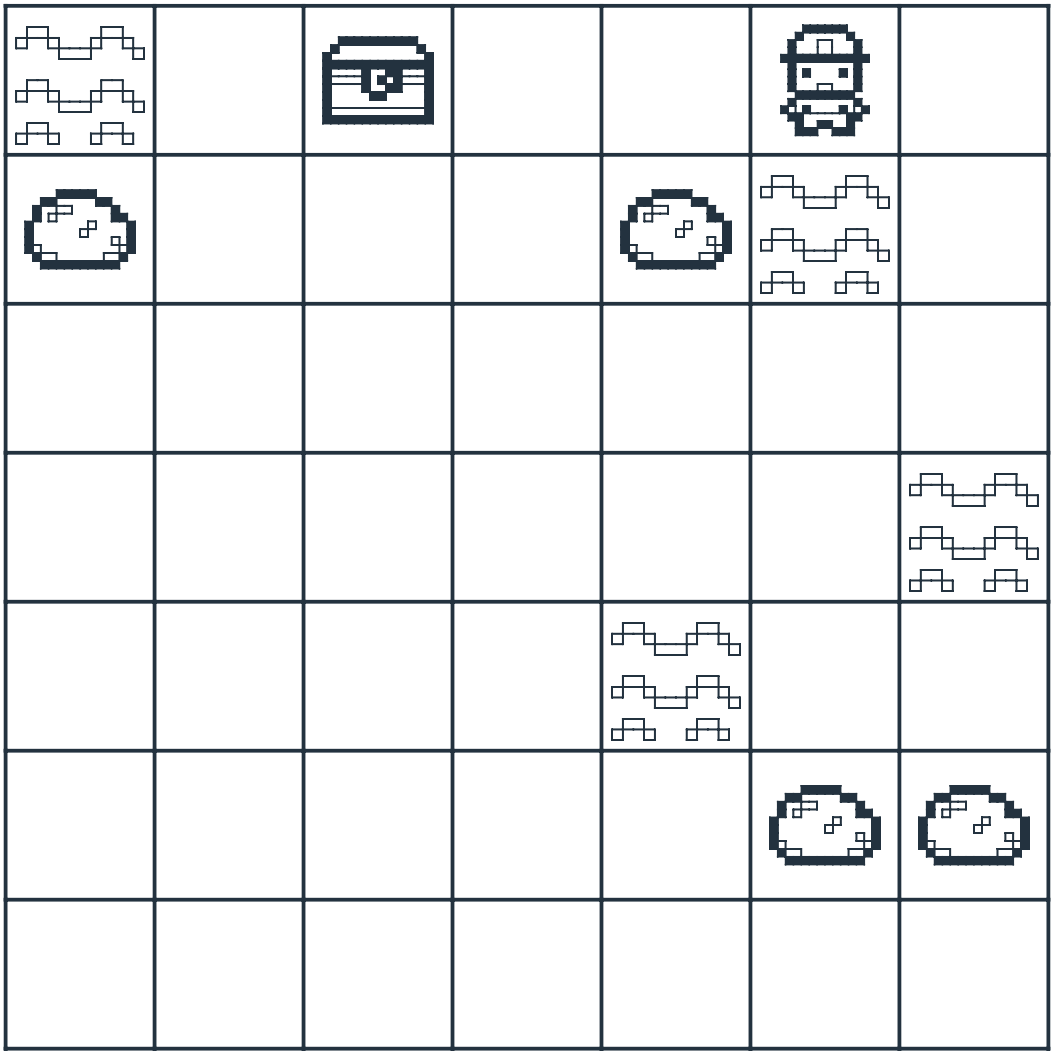
Programowanie z powtórzeniami: znajdź błąd

Odkrywca miał dojść do skrzyni, ale jedno polecenie ma zły kierunek. Skreśl je. Narysuj dobrą strzałkę i wpisz numer okienka.

Strzałki: ↑ w górę ↓ w dół ← w lewo → w prawo

→ ×3 to 3 kroki w prawo: postać przechodzi przez każdą kratkę.

Start: **Cel:** **Nie wolno wejść na:**



Program:

1 ← ×2 2 ↓ ×4 3 ← ×2 4 ↓ ×2 5 → 6 ↑ ×2

Dobra strzałka: ☐ **w okienku nr** ☐