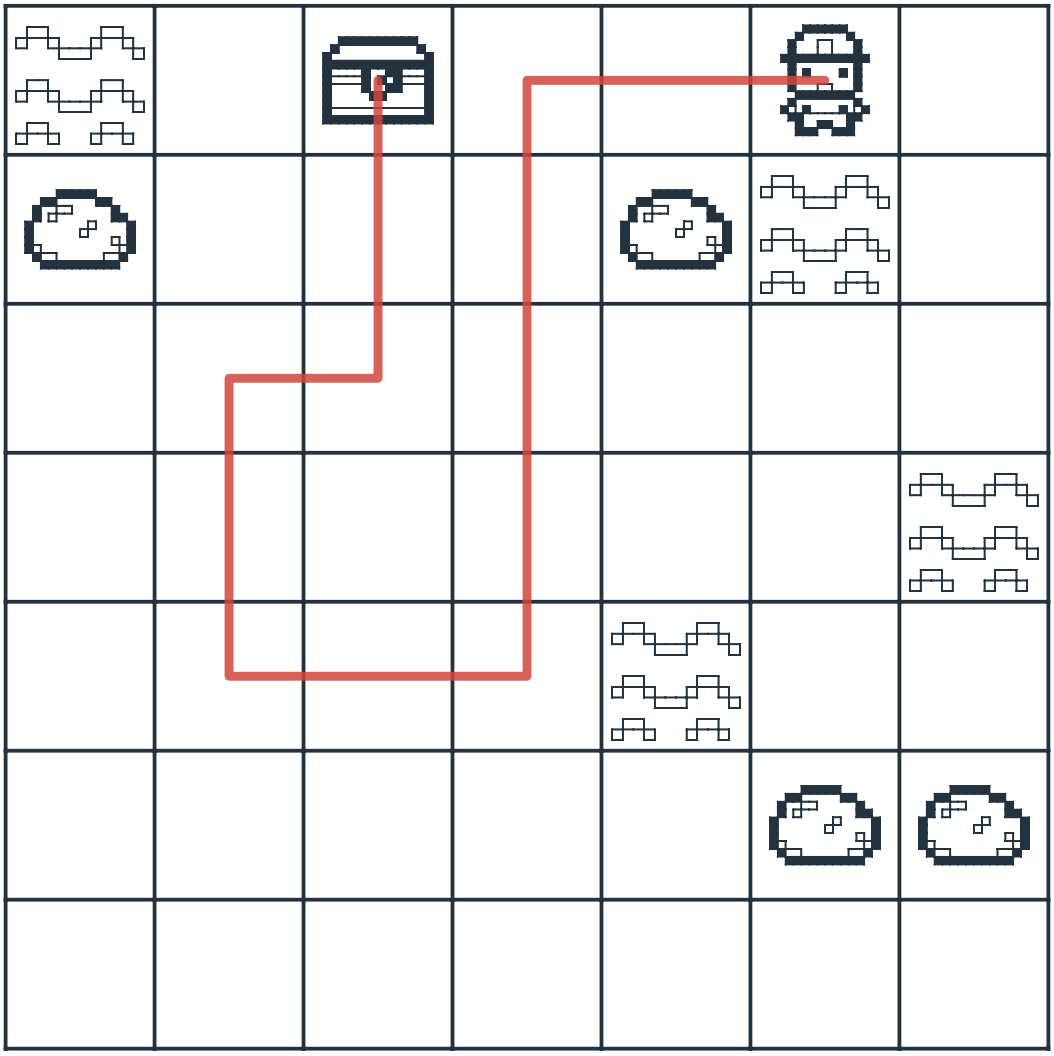
Klucz odpowiedzi: Programowanie z powtórzeniami: znajdź błąd

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** 4