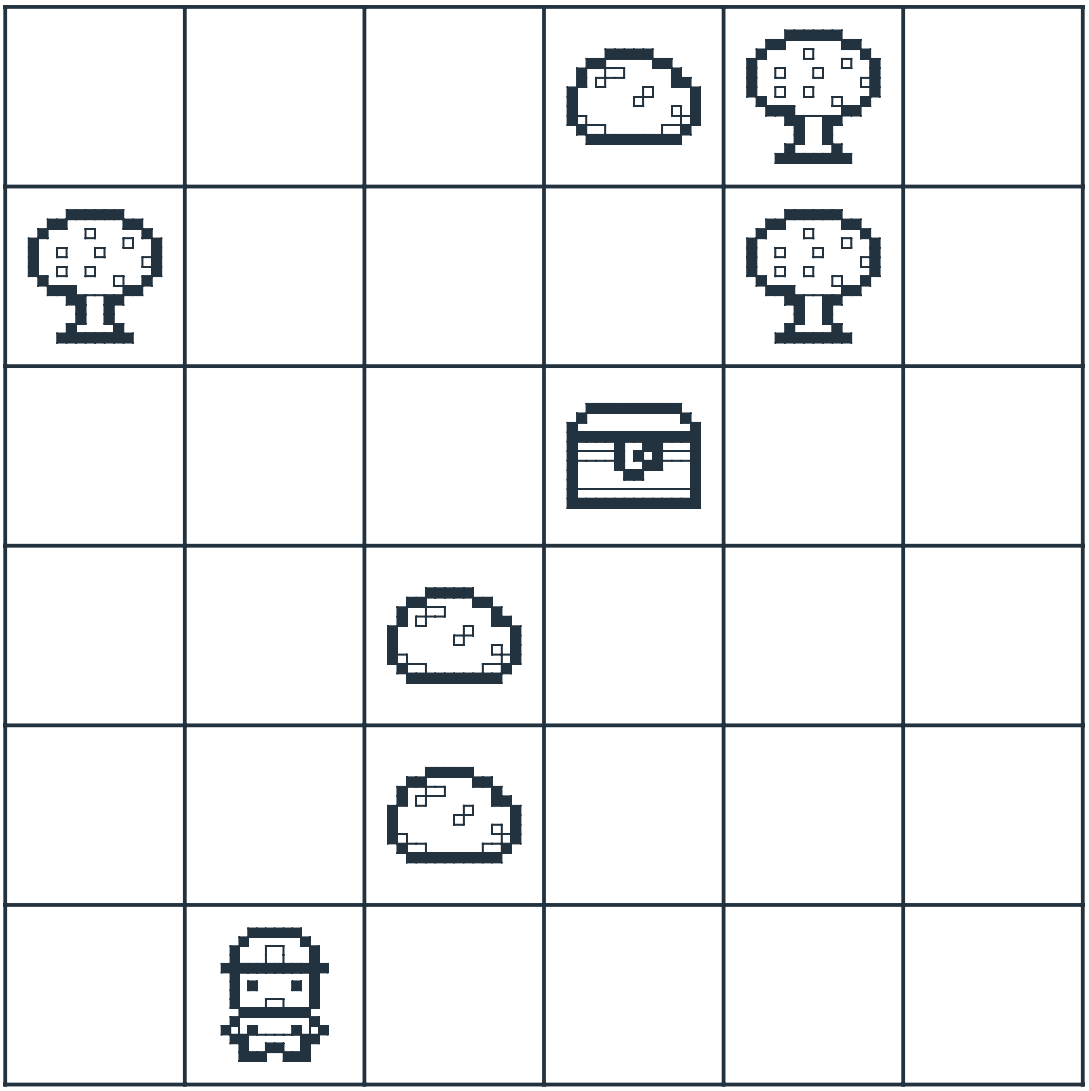
Imię: _____

Programowanie: znajdź błąd w programie

Odkrywca miał dojść do skrzyni, ale jedna strzałka jest zła.
Skreśl złą strzałkę. Narysuj dobrą i wpisz numer okienka.

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

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



Program:

1	2	3	4	5	6	7
←	↑	↑	↑	→	↑	→

Dobra strzałka: ☐ **w okienku nr** ☐