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** ☐