



Robotas vabaliukas juda žaidimų aikštelės kvadrateliais pagal tokias taisykles:

- Pradžia – atsitiktinai pasirinktas langelis.
- Judama pagal rodykles, esančias langelyje, kuriame tupi robotas vabaliukas: paeinama rodoma kryptimi per tiek langelių, kiek rodyklių nupiešta (pavyzdžiui, per vieną langelį, jei yra viena rodyklė, per du langelius, jei dvi, ir t. t.).
- Judėdamas robotas ignoruoja langelių, kuriuos praeina nesustodamas, rodykles.
- Robotas vabaliukas juda tol, kol išeina už aikštelės arba pasiekia langelį be rodyklių (E stulpelis).

|   | A   | B     | C     | D   | E |
|---|-----|-------|-------|-----|---|
| 1 | → → | → →   | ↓ ↓   | ↓ ↓ |   |
| 2 | ↓ ↓ | →     | ↓ ↓ ↓ | →   |   |
| 3 | →   | ↑     | ↓     | ←   |   |
| 4 | →   | ↑ ↑ ↑ | → →   | →   |   |

Iš kurių A stulpelio langelių robotas vabaliukas turėtų pradėti, kad ėjimą baigtų kuriame nors E stulpelio langelyje?

Komanda