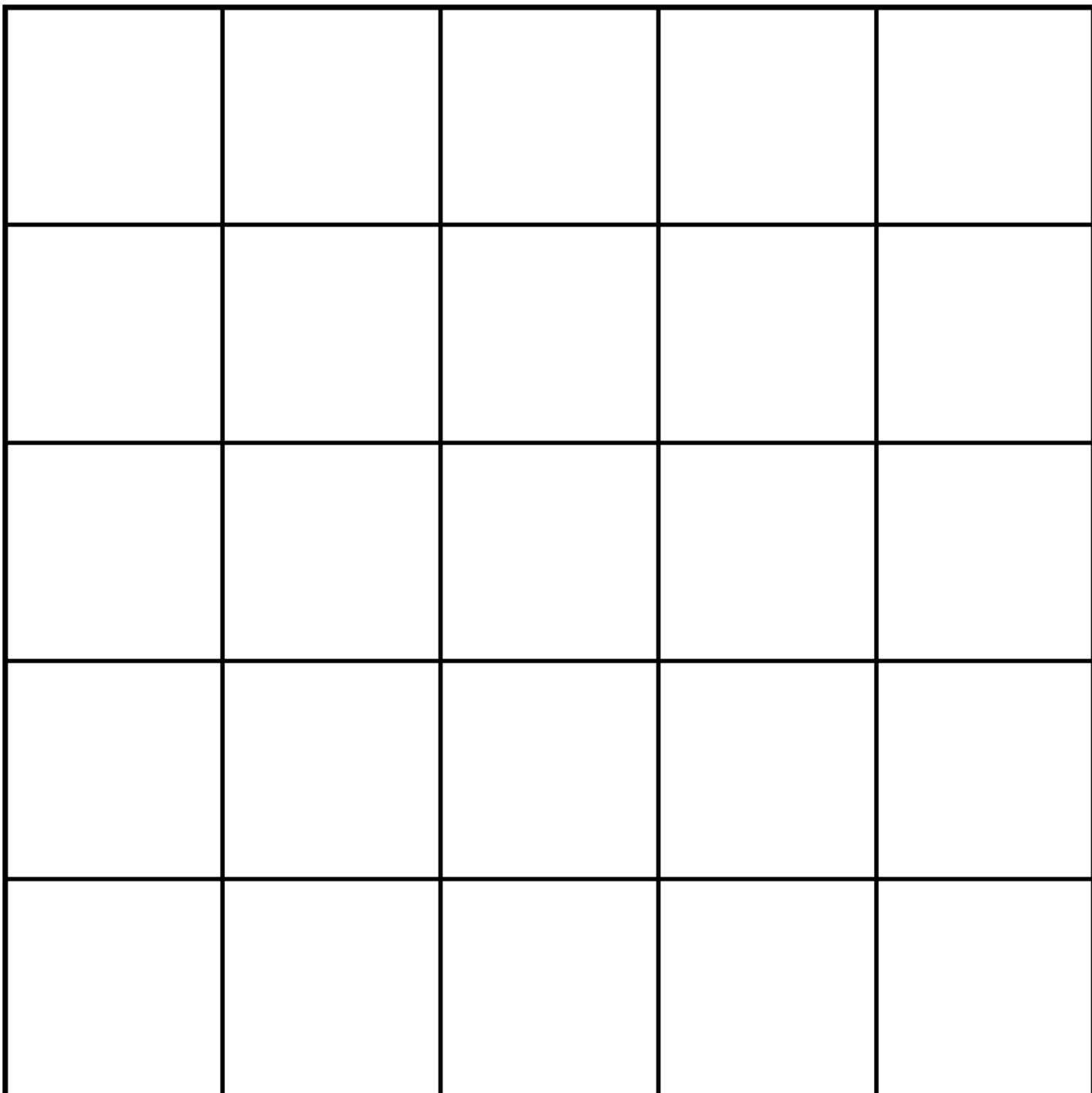
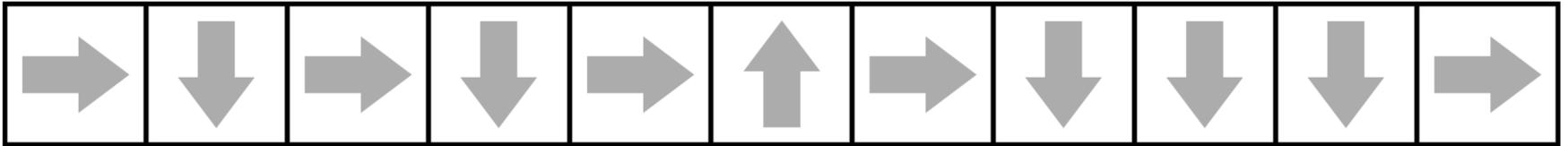


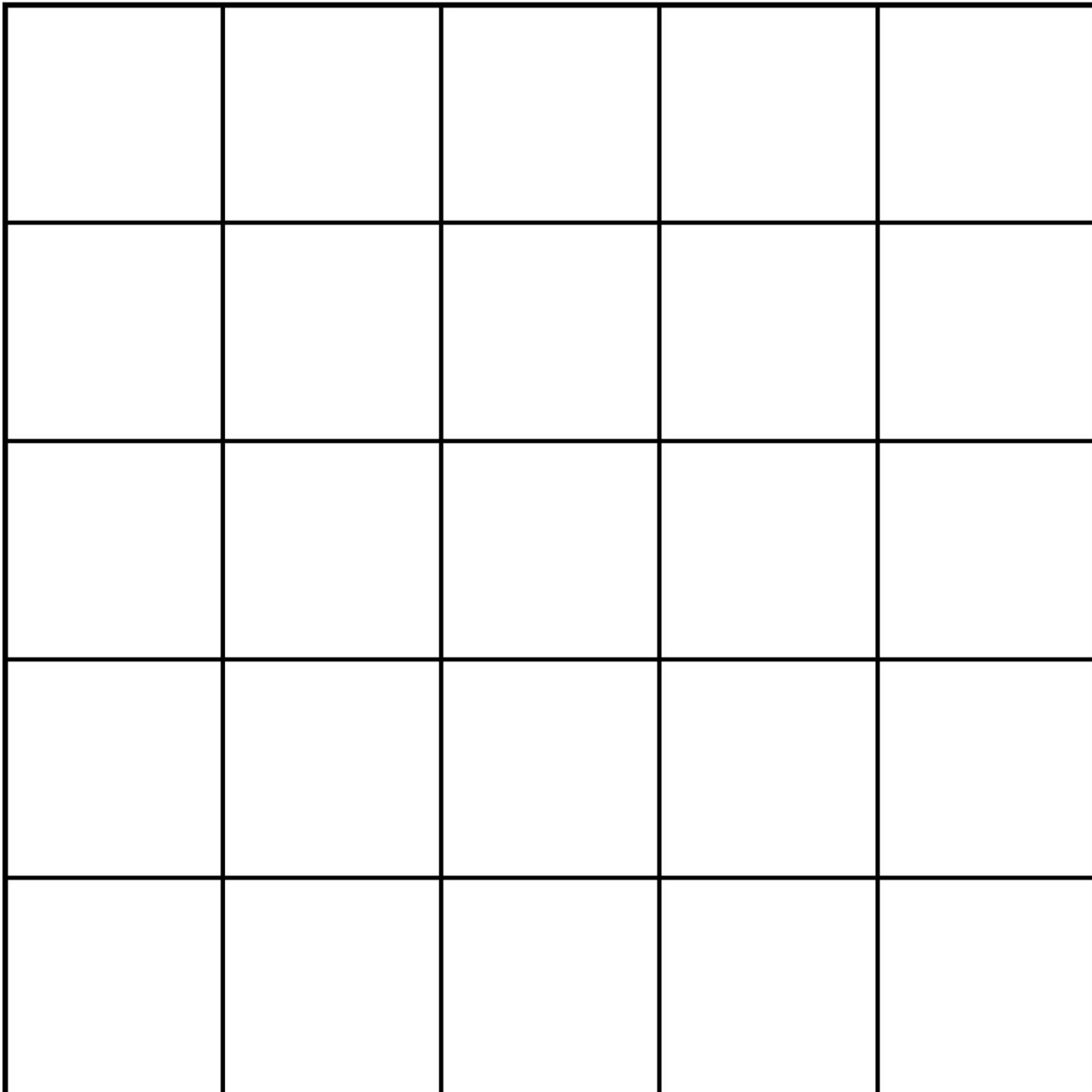
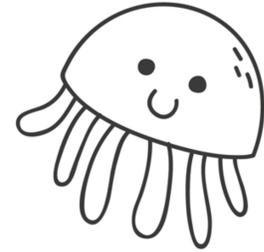
CODING - ESTATE

- SEGUI LE INDICAZIONI DELLE FRECCE E COLORA IL PERCORSO CHE DEVE FARE LA TARTARUGA PER RAGGIUNGERE LE ALGHE.



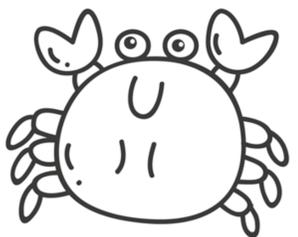
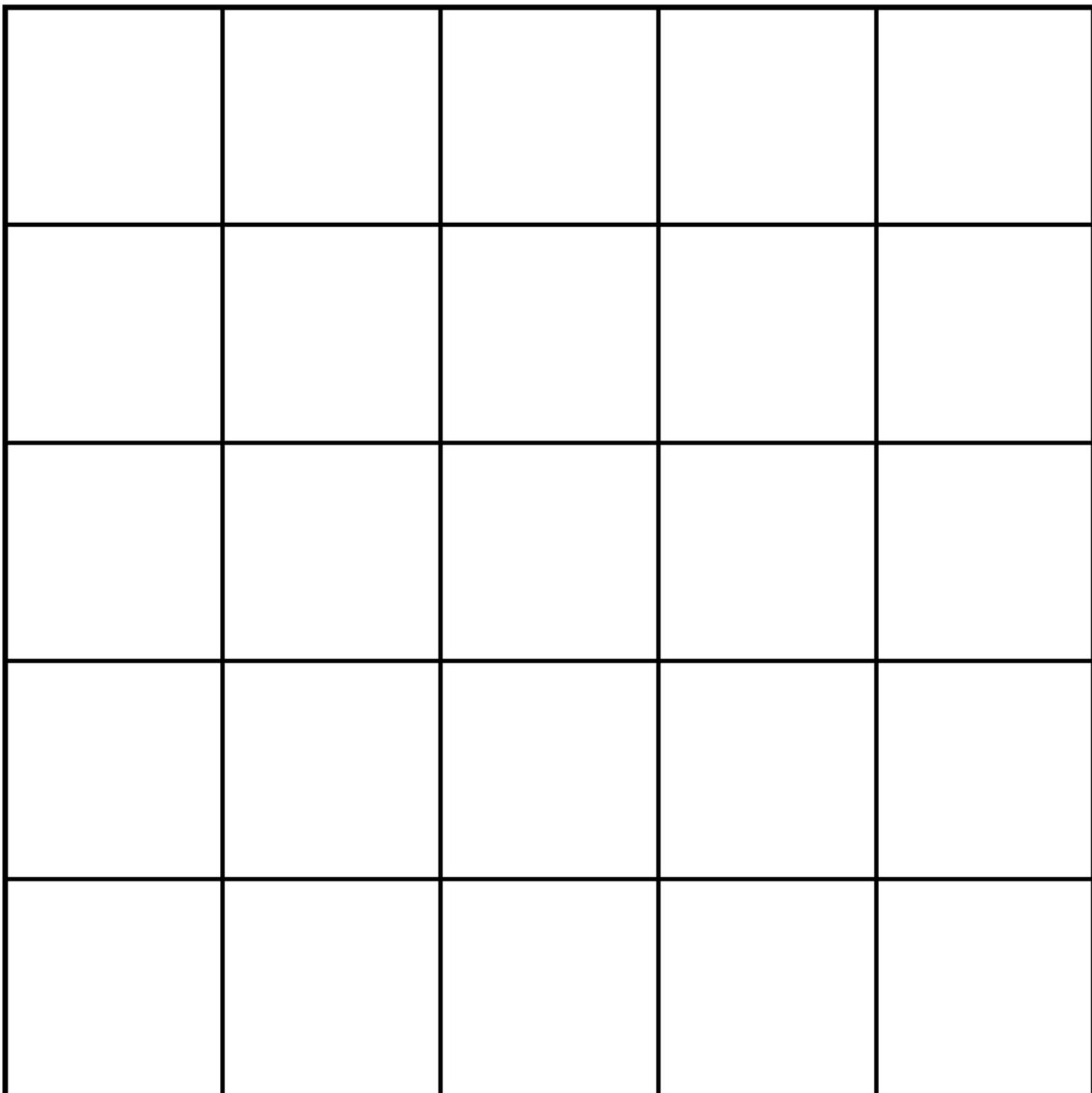
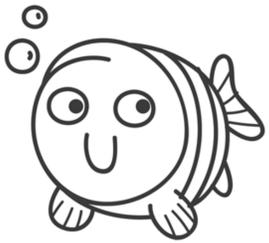
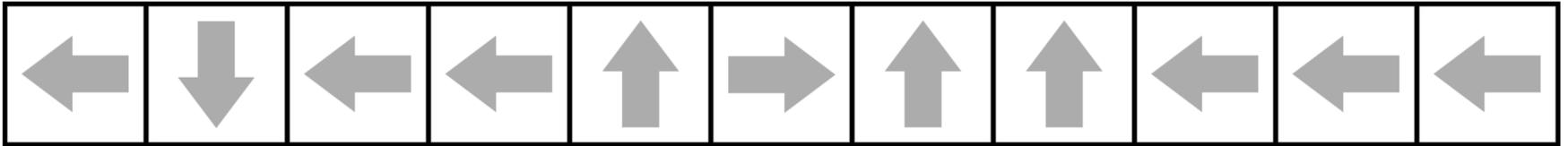
CODING - ESTATE

- SEGUI LE INDICAZIONI DELLE FRECCE E COLORA IL PERCORSO CHE DEVE FARE IL CAVALLUCCIO MARINO PER RAGGIUNGERE LA SUA AMICA MEDUSA.



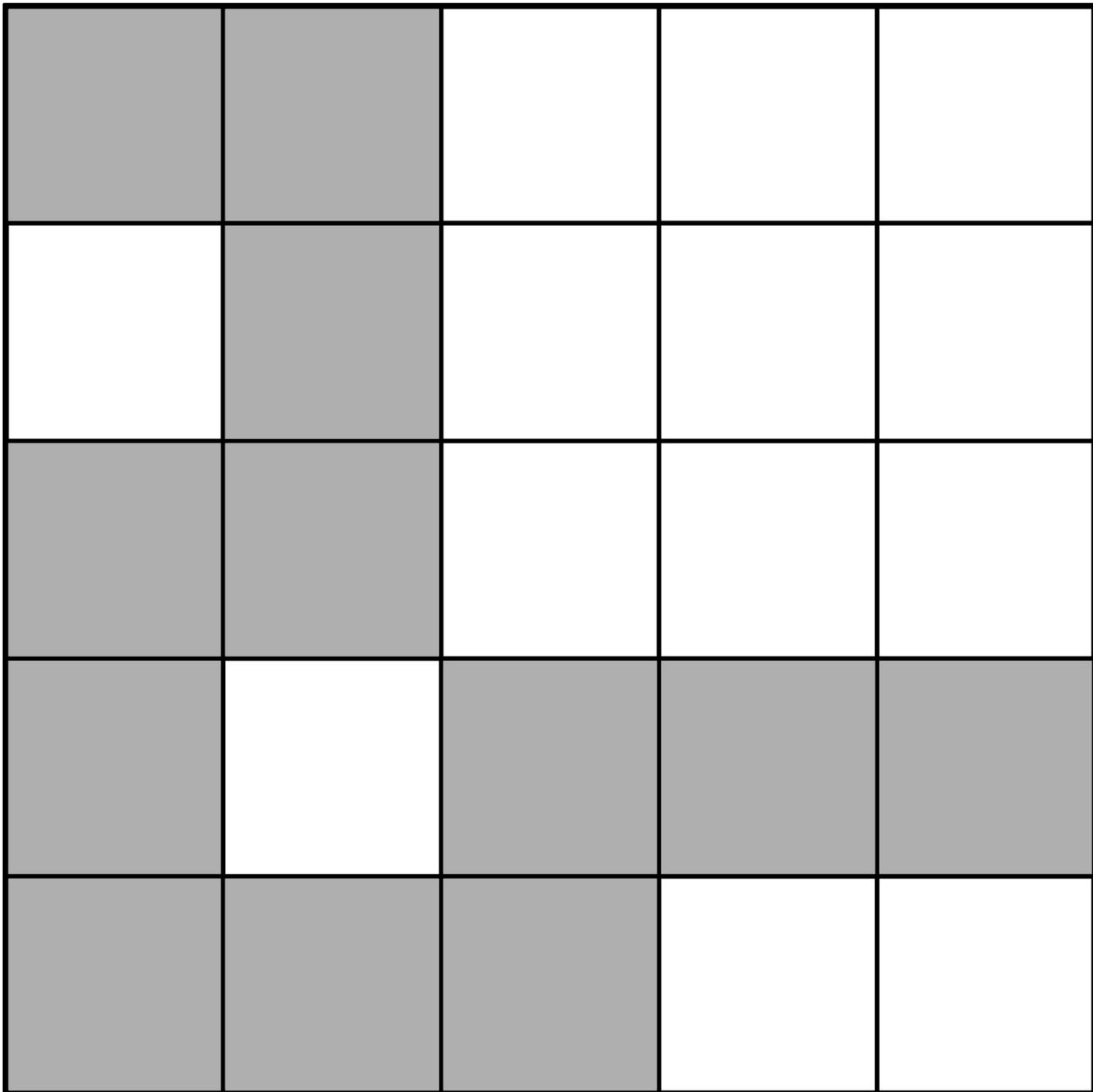
CODING - ESTATE

- SEGUI LE INDICAZIONI DELLE FRECCE E COLORA IL PERCORSO CHE DEVE FARE IL GRANCHIO PER RAGGIUNGERE IL SUO AMICO PESCE.



CODING - ESTATE

- OSSERVA IL PERCORSO CHE LA TARTARUGA COMPIE PER RAGGIUNGERE LE ALGHE.

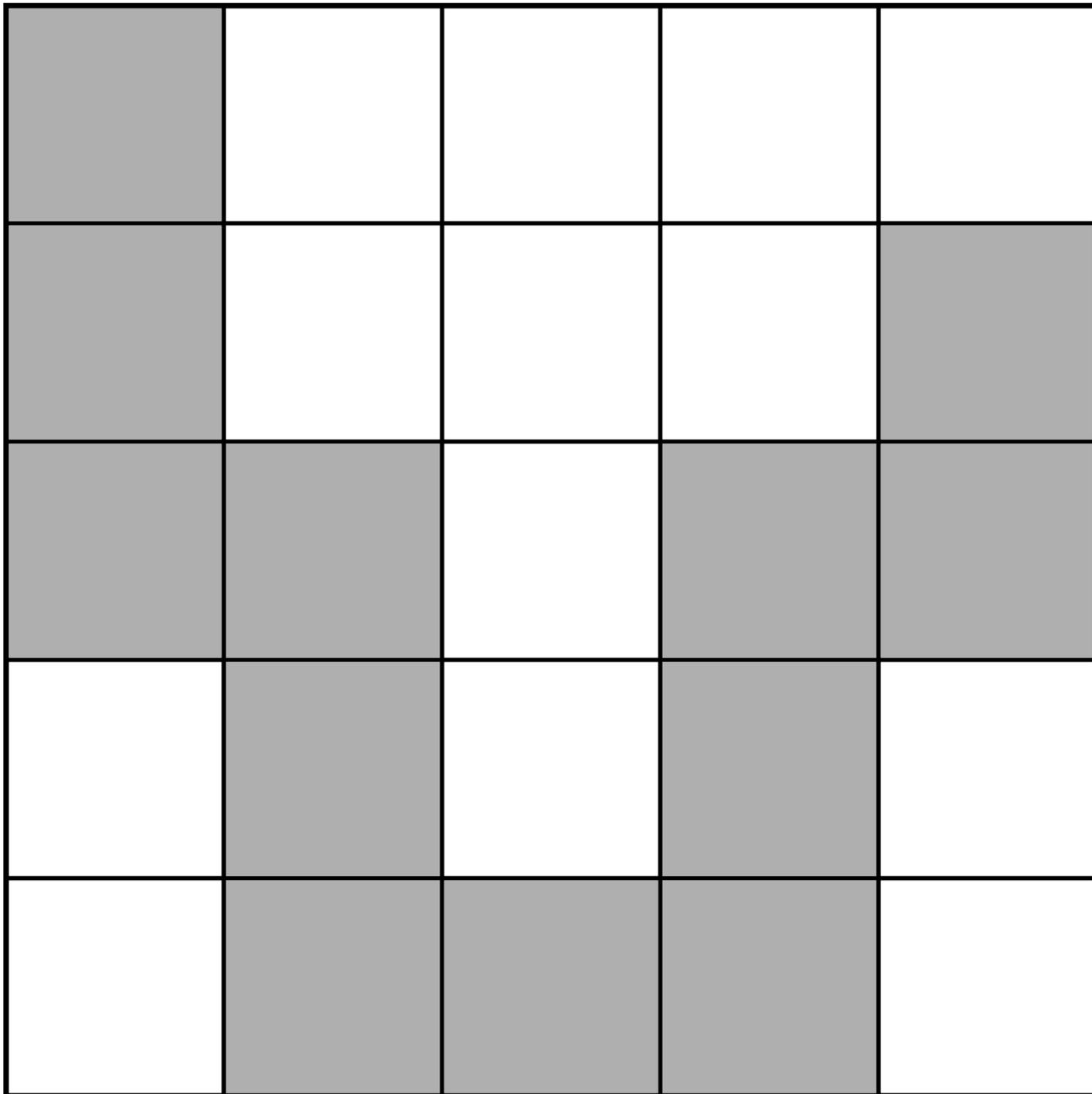
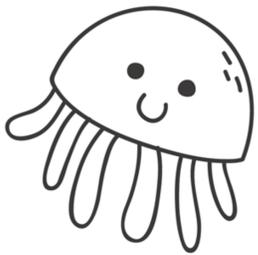


- ORA DISEGNA LA SEQUENZA DEI COMANDI UTILIZZATI.

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

CODING - ESTATE

- OSSERVA IL PERCORSO CHE IL CAVALLUCCIO MARINO COMPIE PER RAGGIUNGERE LA SUA AMICA MEDUSA.

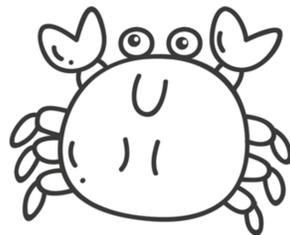
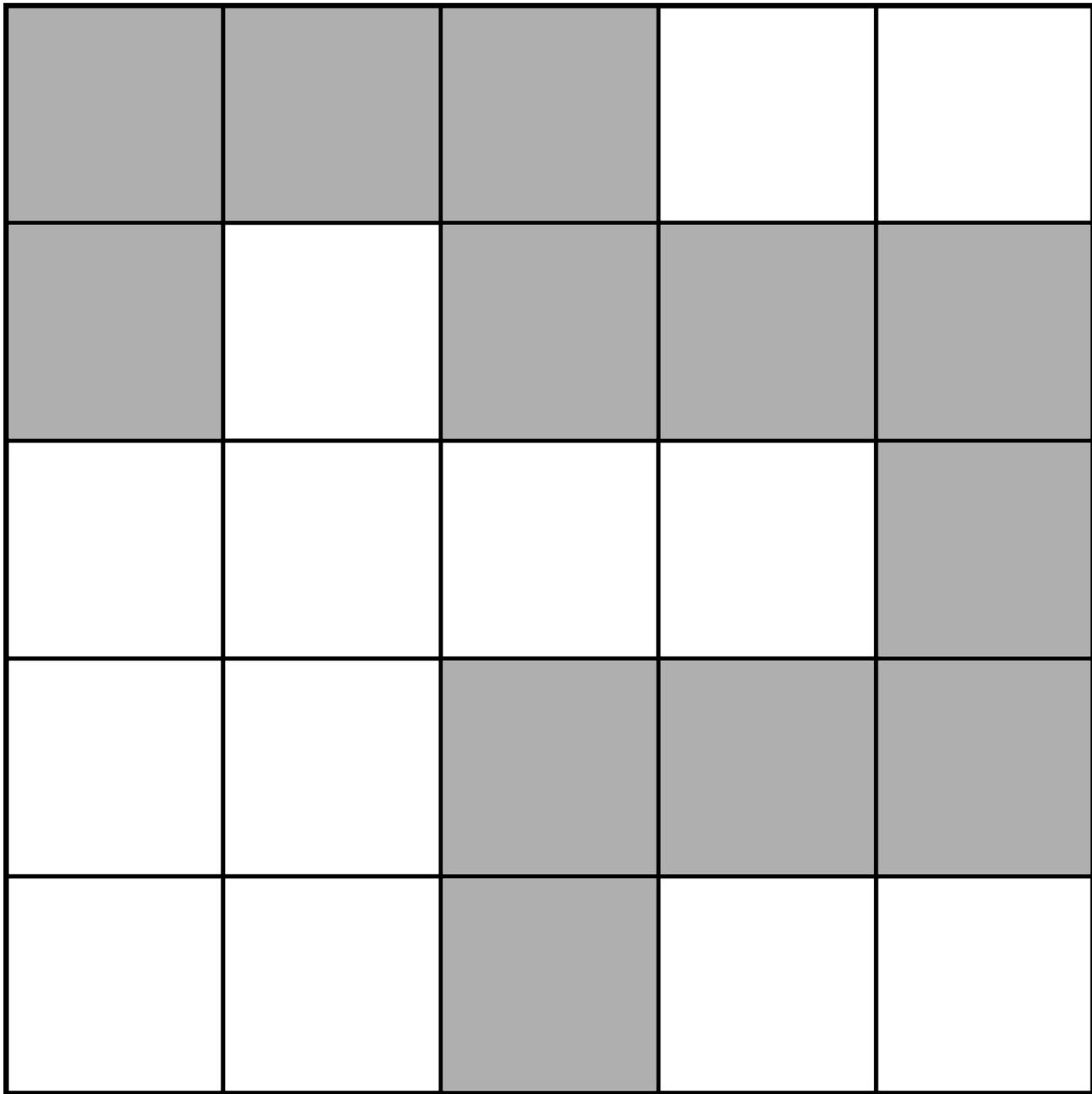
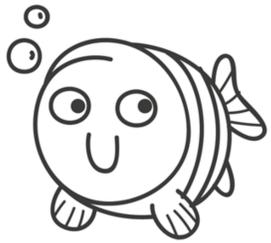


- ORA DISEGNA LA SEQUENZA DEI COMANDI UTILIZZATI.

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

CODING - ESTATE

- OSSERVA IL PERCORSO CHE IL GRANCHIO COMPIE PER RAGGIUNGERE IL SUO AMICO PESCE.

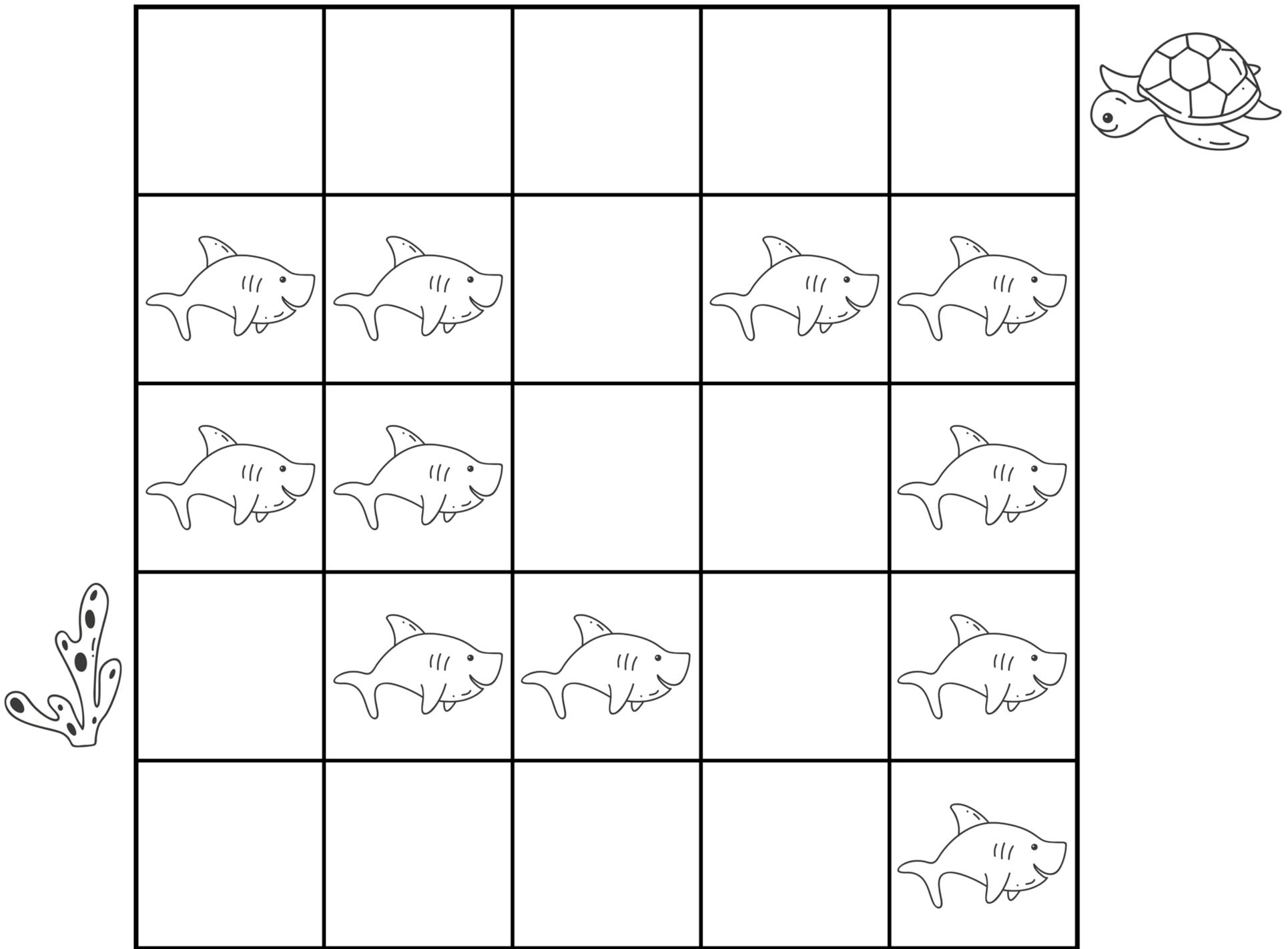


- ORA DISEGNA LA SEQUENZA DEI COMANDI UTILIZZATI.

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

CODING - ESTATE

- COLORA IL PERCORSO CHE LA TARTARUGA DEVE FARE PER RAGGIUNGERE LE ALGHE EVITANDO GLI SQUALI.

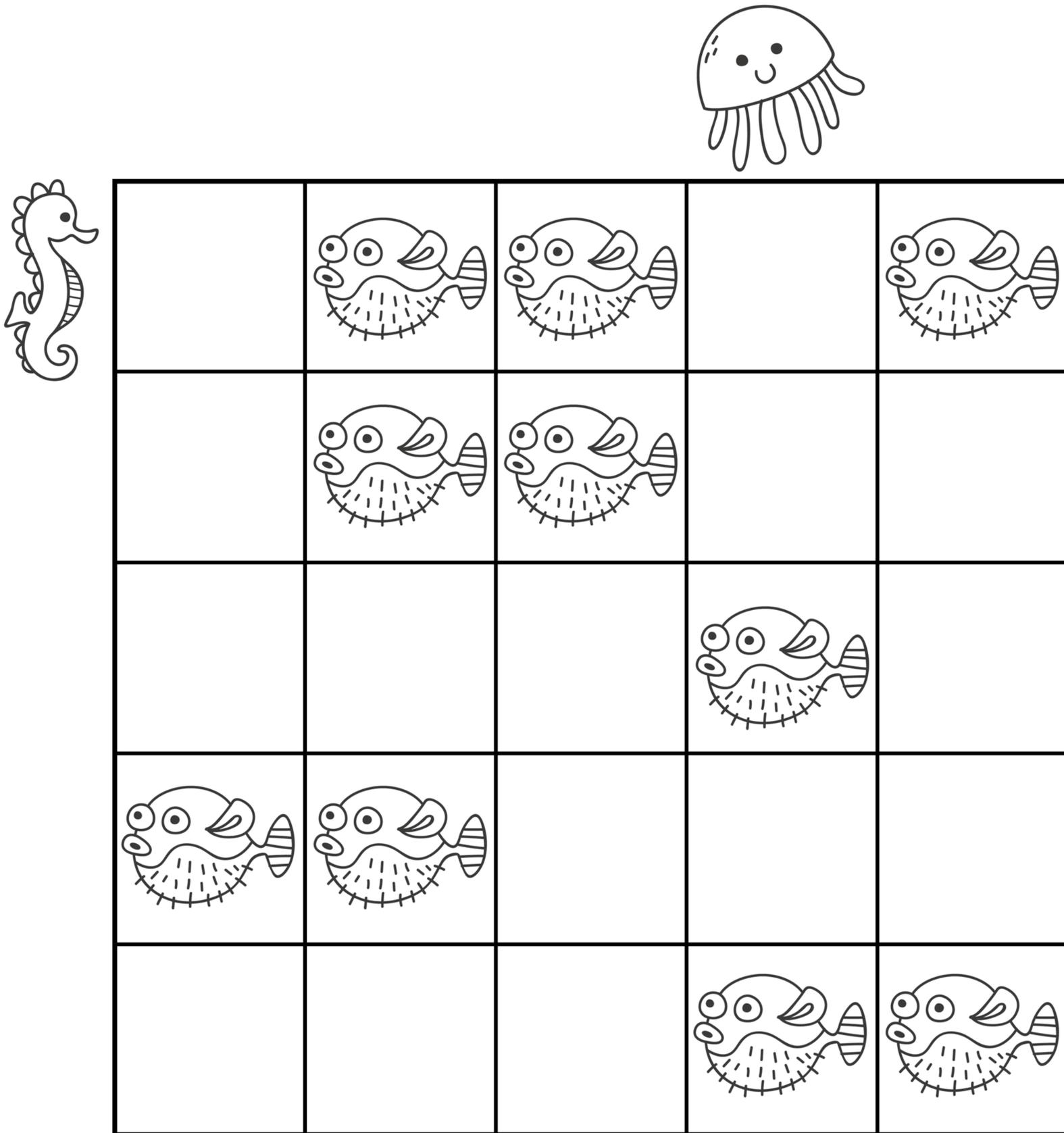


- ORA DISEGNA LA SEQUENZA DEI COMANDI UTILIZZATI.

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

CODING - ESTATE

- COLORA IL PERCORSO CHE IL CAVALLUCCIO MARINO DEVE FARE PER RAGGIUNGERE LA SUA AMICA MEDUSA EVITANDO I PESCI PALLA.

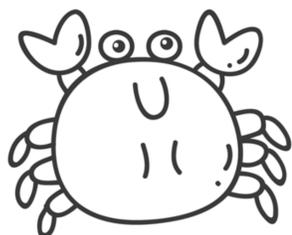
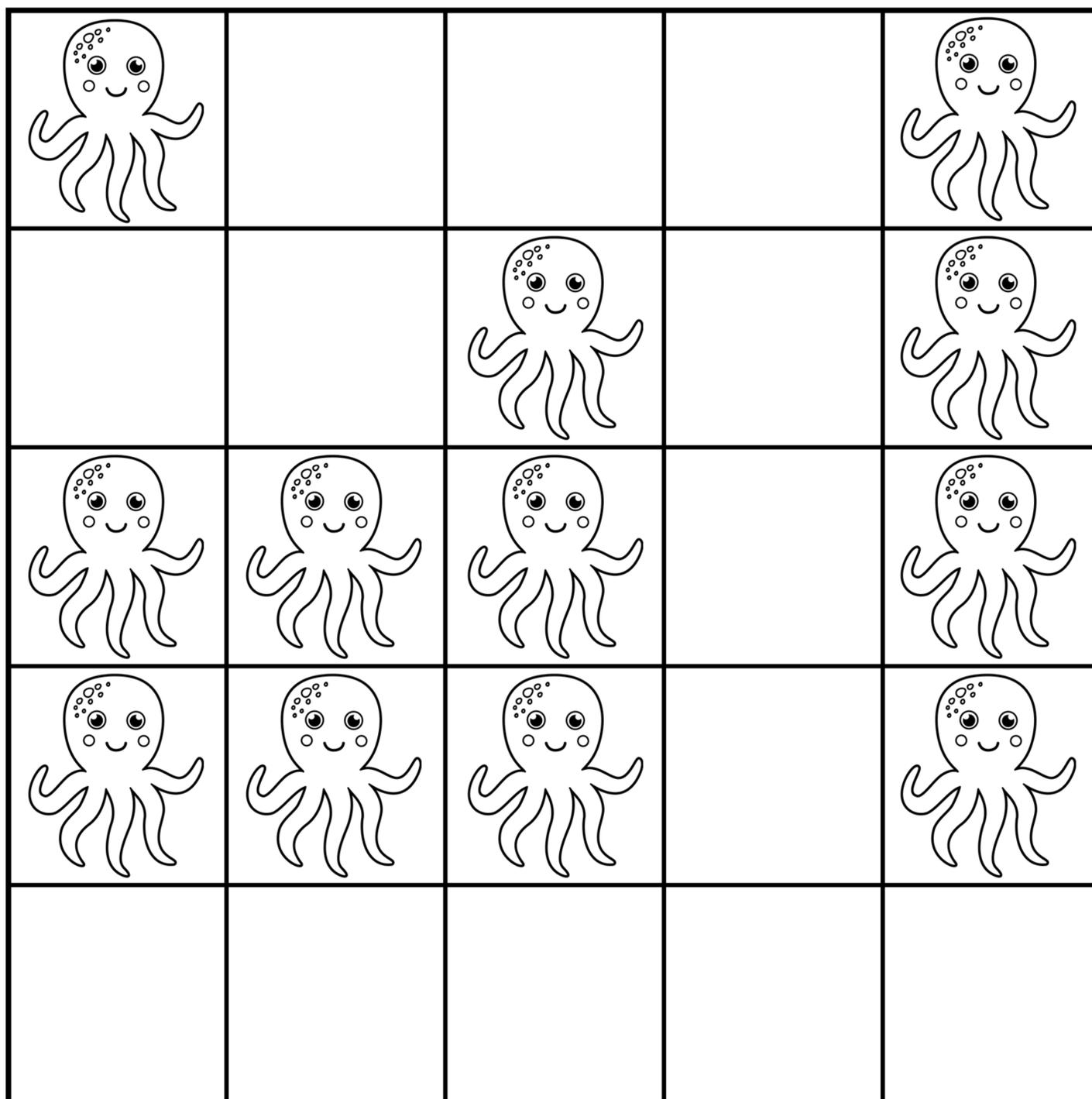


- ORA DISEGNA LA SEQUENZA DEI COMANDI UTILIZZATI.

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

CODING - ESTATE

- COLORA IL PERCORSO CHE IL GRANCHIO DEVE FARE PER RAGGIUNGERE IL SUO AMICO PESCE EVITANDO I POLPI.

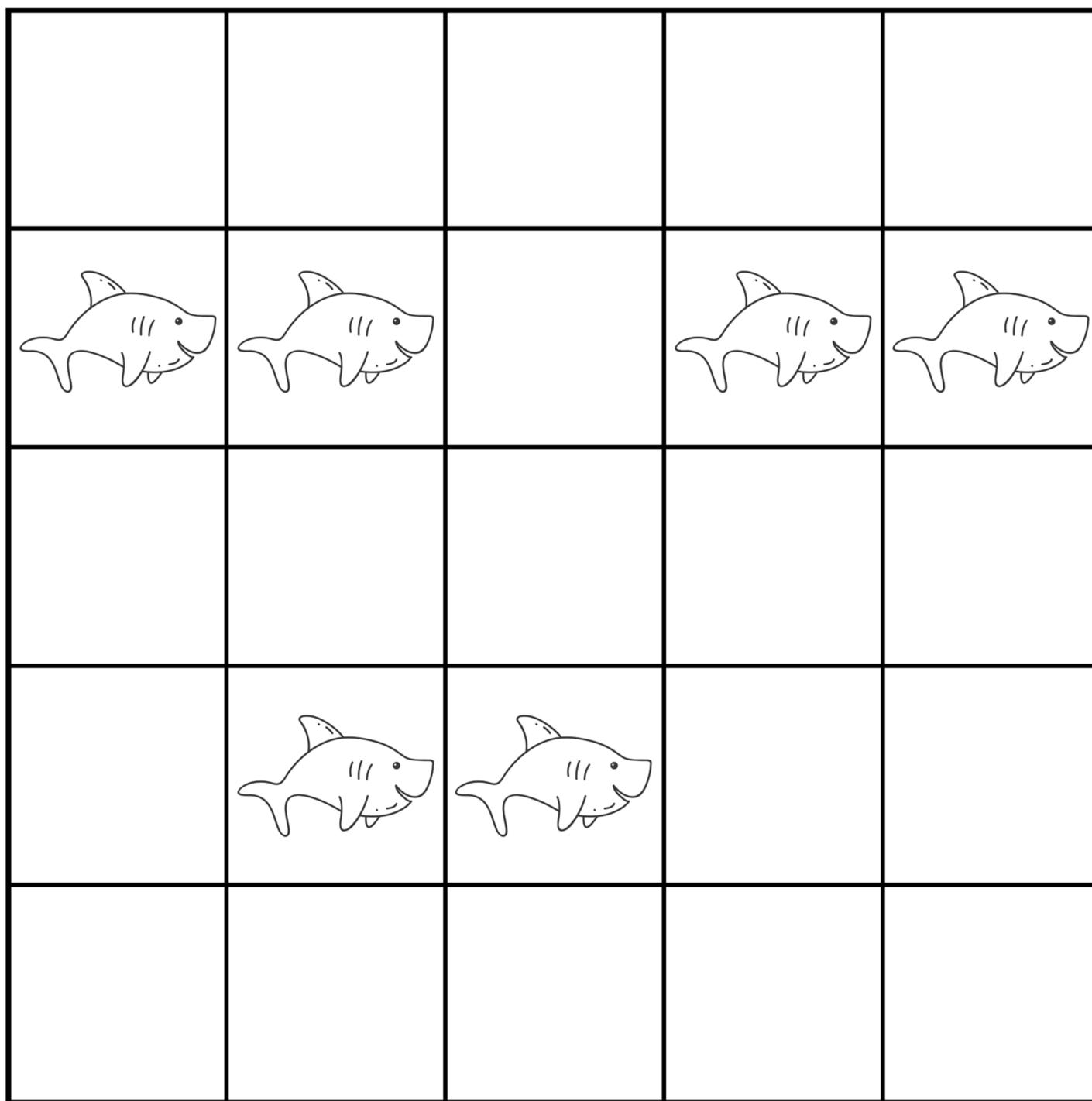


- ORA DISEGNA LA SEQUENZA DEI COMANDI UTILIZZATI.

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

CODING - ESTATE

- AIUTA LA TARTARUGA A TROVARE IL PERCORSO PIÙ VELOCE PER RAGGIUNGERE LE ALGHE EVITANDO GLI SQUALI.

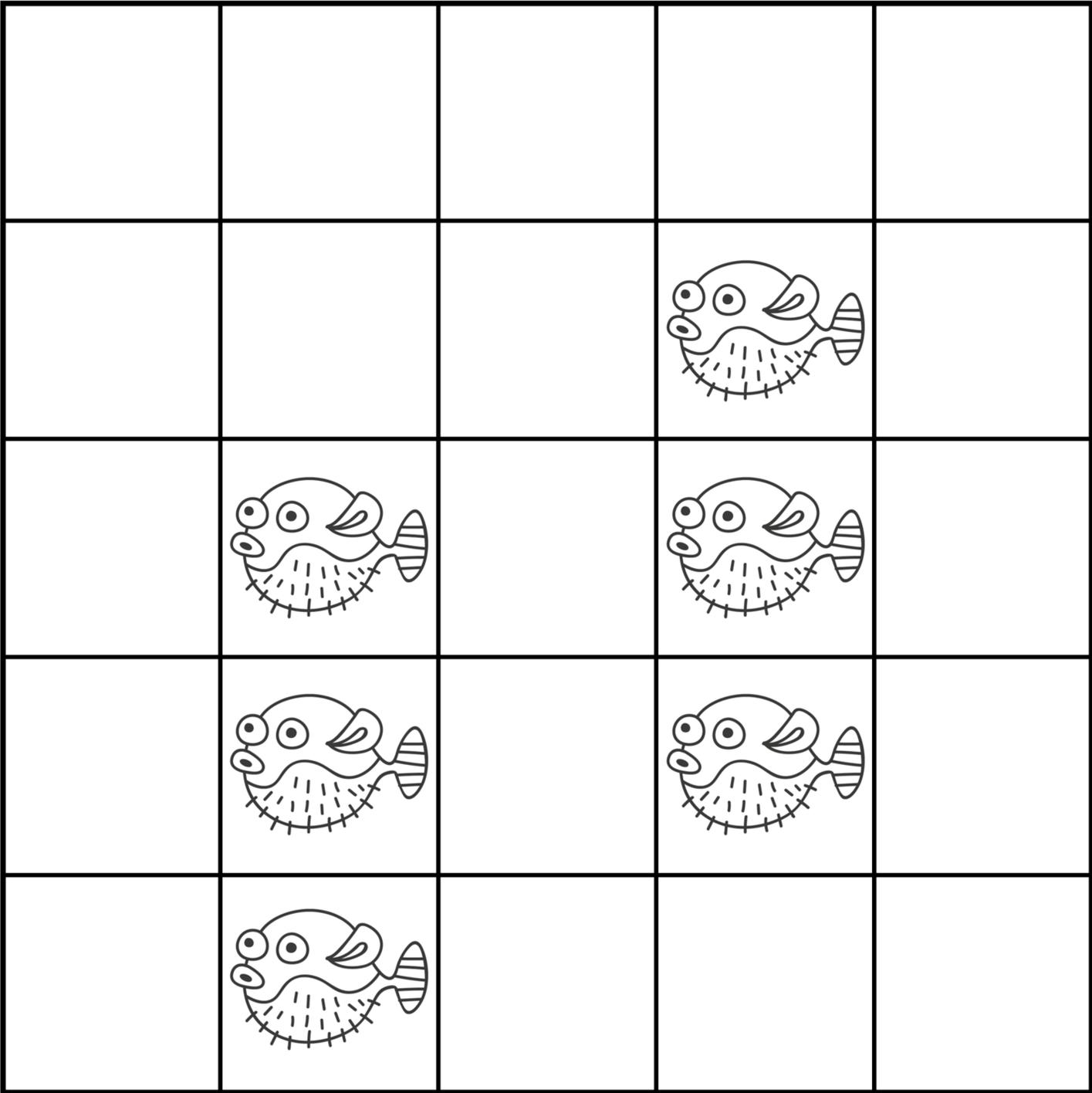


- ORA DISEGNA LA SEQUENZA DEI COMANDI UTILIZZATI.

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

CODING - ESTATE

- AIUTA IL CAVALLUCCIO MARINO A TROVARE IL PERCORSO PIÙ VELOCE PER RAGGIUNGERE LA SUA AMICA MEDUSA EVITANDO I PESCI PALLA.



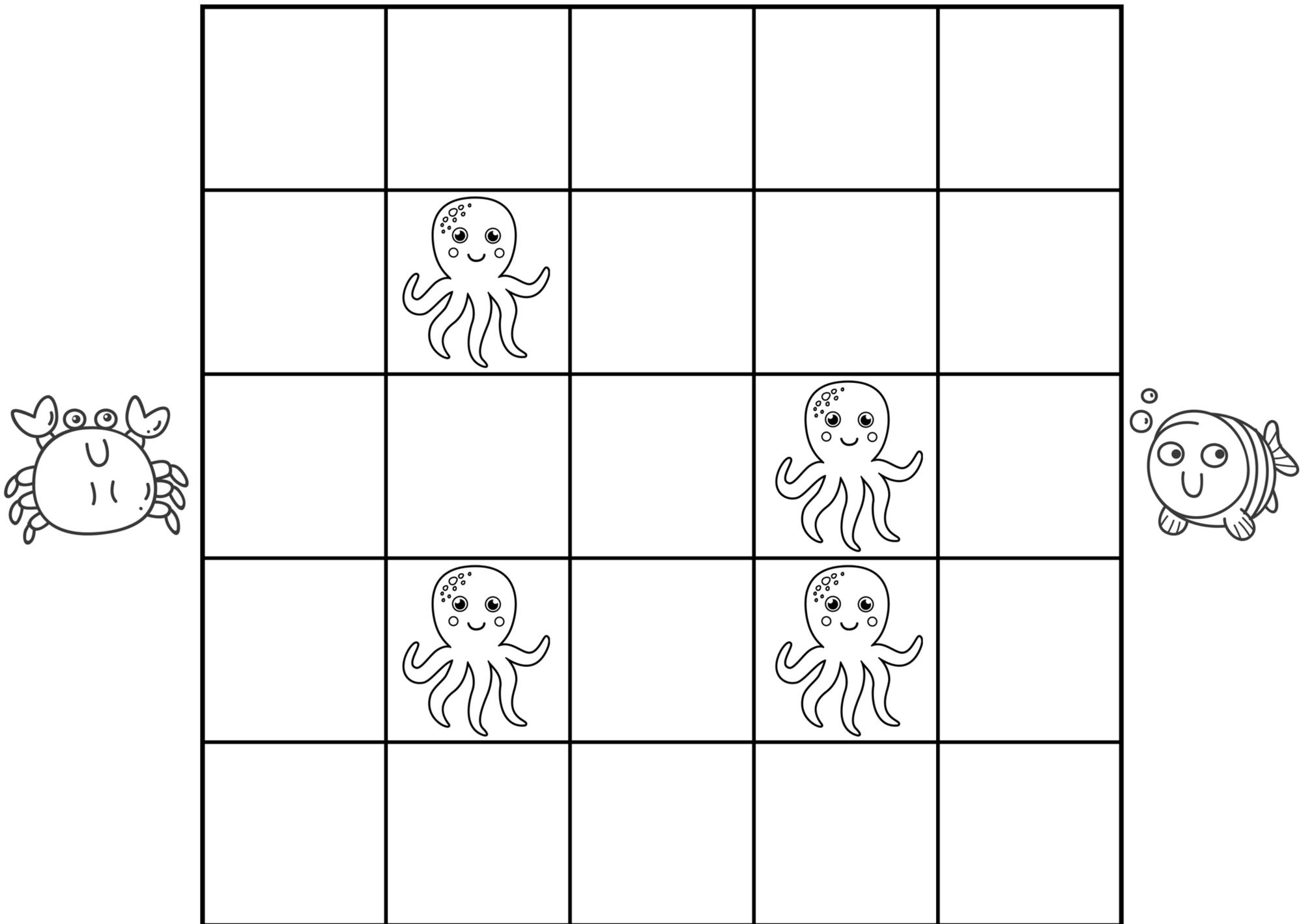
A 5x5 grid maze. The start is a jellyfish on the left side of the grid. The goal is a seahorse on the right side of the grid. There are five pufferfish obstacles located at the following grid coordinates (row, column): (2, 4), (3, 2), (3, 4), (4, 2), and (5, 2). The grid is otherwise empty.

- ORA DISEGNA LA SEQUENZA DEI COMANDI UTILIZZATI.

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

CODING - ESTATE

- AIUTA IL GRANCHIO A TROVARE IL PERCORSO PIÙ VELOCE PER RAGGIUNGERE IL SUO AMICO PESCE EVITANDO I POLPI.



- ORA DISEGNA LA SEQUENZA DEI COMANDI UTILIZZATI.

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--