

Учні 4 класу склали програму малювання квадрата для виконавця *Кенгуру*. Уважно роздивися їх. Знайди в алгоритмах помилки і виправ їх. Перевір одну з програм (на вибір), виконавши її.

- Скільки помилок у кожній програмі?
- Поміркуй, чи справді у програмі немає помилки, якщо *Кенгуру* може її виконати.



