

# Coding

Utilizza i simboli per programmare:

1.  $\rightarrow$  Avanti di un quadretto;
2.  $\mathcal{M}$  Riempi quadretto;
3. **(istruzione) 2** Significa ripeti il contenuto della parentesi per le volte indicate dal numero;
4. Inizia sempre dalla prima casella in alto a sinistra.

