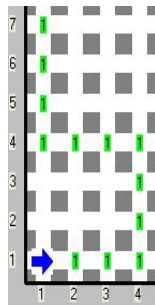


Lenguaje de Programación

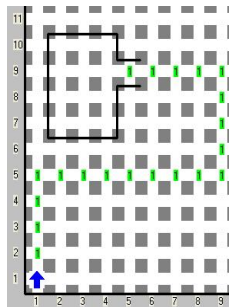
Tarea 02

Problema 1.- Escribir una función que simplifique dar media vuelta(`halfturn()`) con Karel y otro que de media vuelta y de un paso(`backmove()`). El nombre del programa deberá ser `halfturn`.

Problema 2.- Gretel le ha dejado a Karel un camino de beepers como se muestra en la figura. Escribe un programa que conduzca a Karel sobre el camino de beepers desde su posición original hasta el extremo del camino de beepers(debe terminar sobre el último beeper del camino).



Problema 3.- Cuando Karel llegó al final del camino, Gretel ya había partido a casa de los abuelos. Sin embargo, Gretel siempre piensa en la desorientación de su hermano Karel, por ello ha dejado otro camino de beepers en camino a la casa. Escribe un programa que encamine a Karel a la casa de los abuelos por el camino de beepers y que además recoja todos los beepers.



Problema 4.- Cuando Karel regreso a la asa de los abuelos, estos ya habían partido con Gretel a la feria del pueblo. No sin antes dejarle una nota que decía así: “Sigue el camino de beepers(sin quitar los beepers del camino) hasta llegar al campo de beepers. Ahí debes cosechar todos los beepers que están delimitados por las paredes(salvo por la entrada).”

