

Lenguaje de Programación

Tarea 07

Problema 1.- Karel se encuentra enfrente de un zumbador, deberá recogerlo y regresar a su posición inicial. Karel no trae ningún zumbador en la mochila.

Ejemplo:

Imagen Inicial:

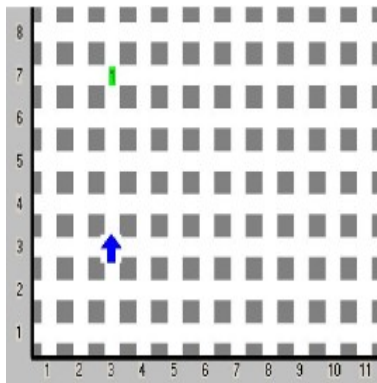
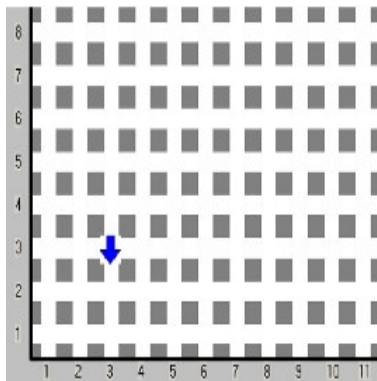


Imagen Final:



Problema 2.- Karel se encuentra dentro de un terreno irregular formado por zumbadores contiguos. Medir el área del terreno e indicarlo en la parte inferior izquierda.

Ejemplo:

Imagen Inicial:

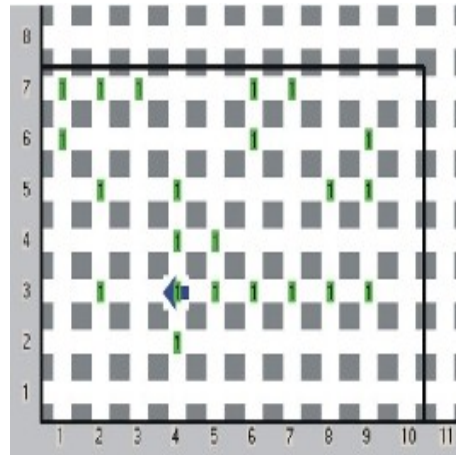
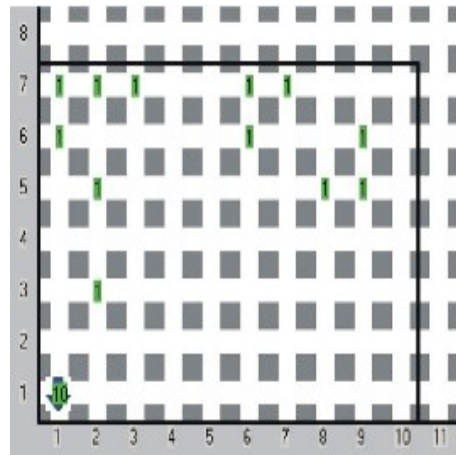


Imagen Final:



Problema 3.- Karel deberá llegar hasta la calle según los montones de zumbadores que se va encontrando en el camino, una vez encontrado un montón deberá avanzar tantas calles como zumbadores tenga el motón, y luego dar vuelta a la derecha; hasta llegar a donde no exista un montón. Existen otros tipos de montones regados por el mundo.

Ejemplo:

Imagen Inicial:

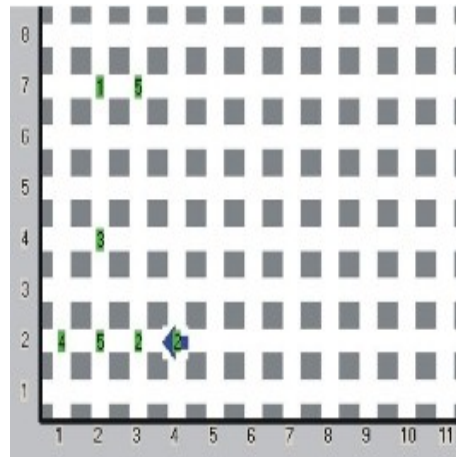
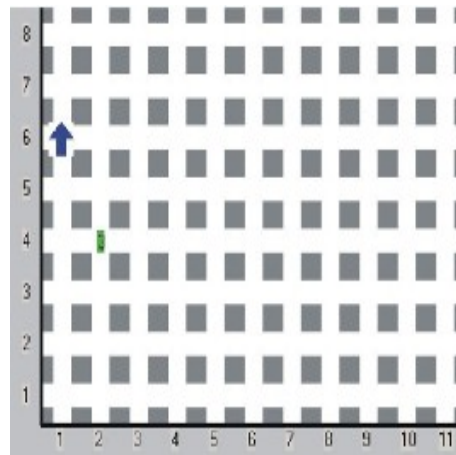


Imagen Final:



Problema 4.- Karel deberá colocar todos los zumbadores que trae en la mochila, en una serie que se incremente en uno cada montón creado.

Ejemplo:

Imagen Inicial:

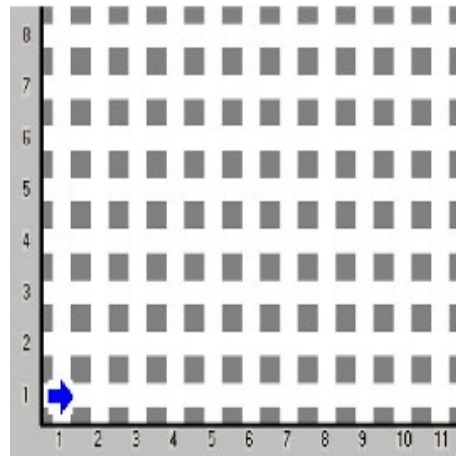


Imagen Final:

