



## DECISION

### PROBLEMA

Karel tiene que tomar una decisión. Al avanzar tres esquinas hacia el norte, se encuentra con un obstáculo, en ese obstáculo puede seguir avanzando hacia el norte, girar a la izquierda y avanzar al oeste o girar a la derecha y avanzar este, pero sólo una de las opciones anteriores es posible.

Al llegar al punto crucial, Karel debe decidir cuál es la opción para avanzar, es decir, encontrar el lugar a donde podemos avanzar.

### CONSIDERACIONES

- Karel no tiene beepers en su mochila.
- La forma del mundo inicial puede varias, pero solo hay 3 posibles mundos (ver imagen).
- Aquí si es importante la posición de Karel, ya que debe decidir a donde avanzar.

### EJEMPLO

