



ESCALERA

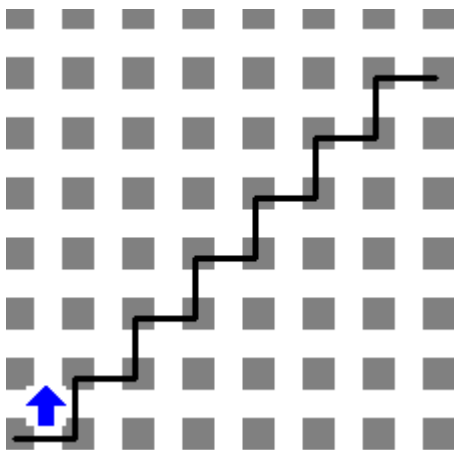
PROBLEMA

Karel se encuentra frente a una escalera de 7 escalones. El objetivo es lograr que Karel deje un beeper en cada escalón como lo muestra la imagen “*Estado Final*”.

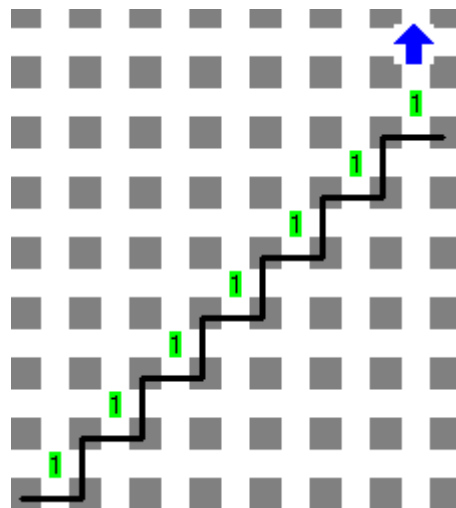
CONSIDERACIONES

- Karel tiene en su mochila más de 7 beepers.
- La forma y tamaño de la escalera siempre es igual.
- No es importante la posición final de Karel, solo los beepers en cada escalón.

EJEMPLO



Estado inicial



Estado final