



ROMBO

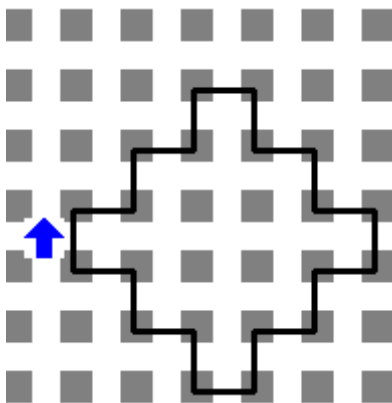
PROBLEMA

Karel se encuentra como en la imagen de “Estado Inicial” (ver imagen izquierda de abajo). Nuestro objetivo es hacer que Karel suba hasta el último peldaño y deje 3 beepers.

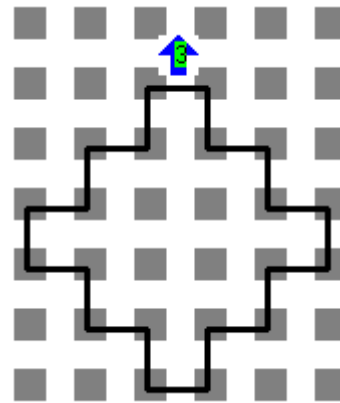
CONSIDERACIONES

- Karel tiene en su mochila más de 3 beepers.
- La forma del “rombo” siempre es la misma.
- No es importante la posición final de Karel, solo los 3 beepers que debe dejar.

EJEMPLO



Estado inicial



Estado final