



PROBLEMA 5

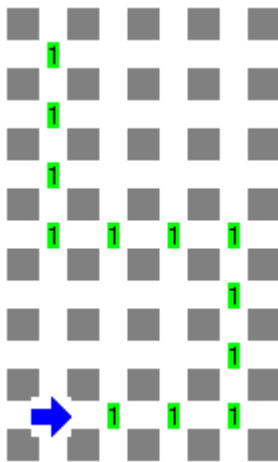
PROBLEMA

Gretel le ha dejado a Karel un camino de beepers como se muestra en la figura. Escribe un programa que conduzca 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).

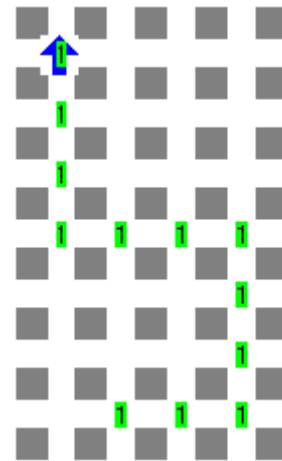
CONSIDERACIONES

- Inicia una esquina antes del primer beeper orientado hacia el camino
- No importa la orientación final de Karel
- El camino siempre es igual.

EJEMPLO



Estado inicial



Estado final