

Lenguaje de Programación  
Tarea 04

Problema 1.- Karel se encuentra dentro de un cuadro formado por montones de zumbadores, Karel deberá recoger todos los zumbadores y colocarlos en la esquina inferior izquierda que formaba el cuadro. Los montones de zumbadores podrán tener más de un zumbador.

Ejemplo:

Imagen Inicial:

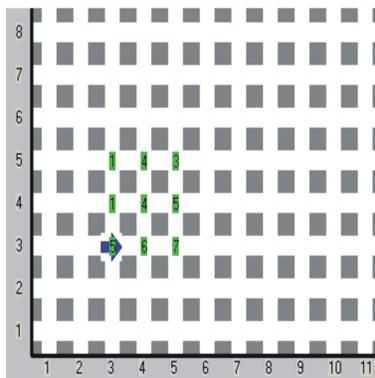
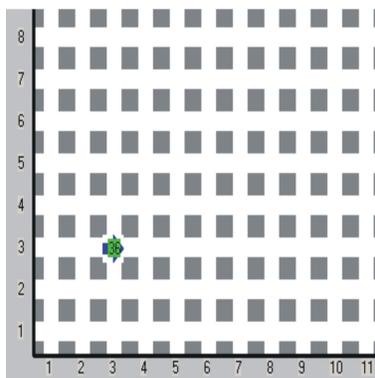


Imagen Final:



Problema 2.- Karel se encuentra dentro de un rectángulo formado por zumbadores, el cual es de ancho y largo no conocido. Deberá colocar todos los zumbadores en la esquina inferior izquierda del cuadrilátero. No existen paredes en el mundo.

Ejemplo:

Imagen Inicial:

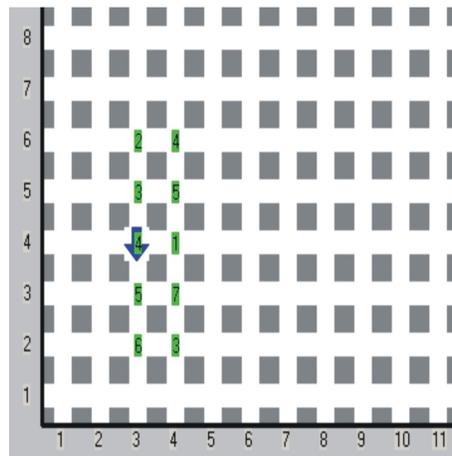
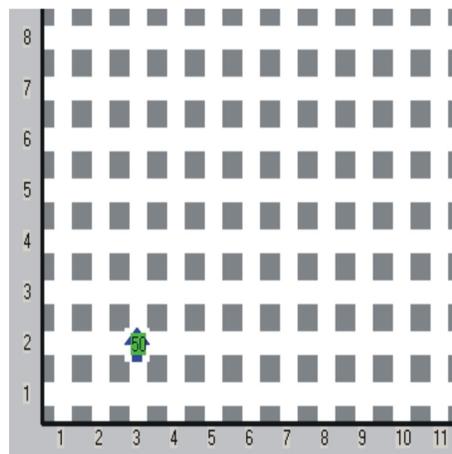


Imagen Final:



Problema 3.- Karel se encuentra dentro de un rombo formado por montones de zumbadores, Karel deberá recoger todos los zumbadores y colocarlos en la parte inferior que formaba el rombo. Los montones de zumbadores podrán tener más de un zumbador.

Ejemplo:

Imagen Inicial:

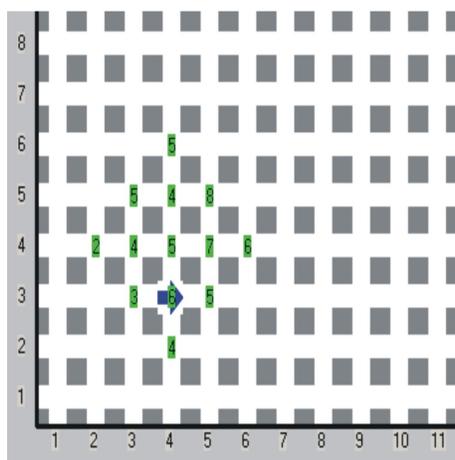
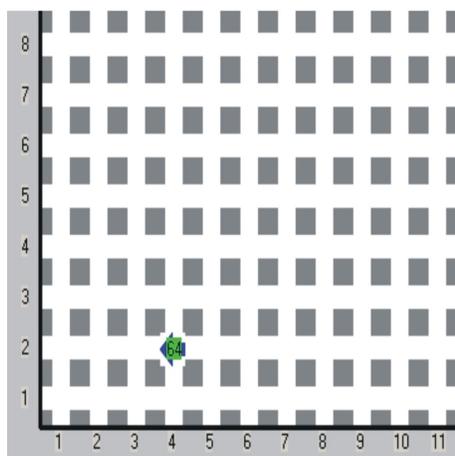


Imagen Final:



Problema 4.- Karel se encuentra en un cuadrilátero, orientado hacia el este, de alto de una calle. En esta calle existen montones de dos tipos: los formados por un zumbador y aquellos en los cuales existen dos zumbadores. Karel deberá separar los montones de tal manera que aquellos que tienen un zumbador, deberá colocarlos en la parte izquierda; los formados por dos, en la parte derecha.

Ejemplo:

Imagen Inicial:

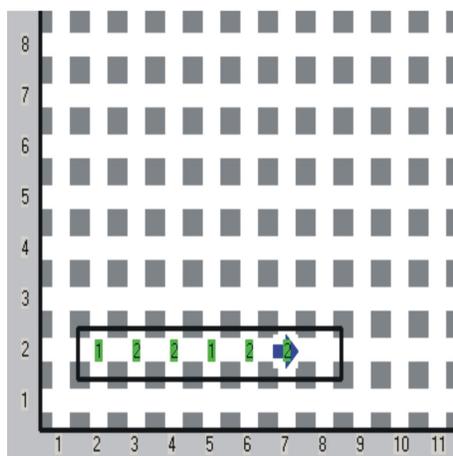


Imagen Final:

