

Lenguaje de Programación  
Tarea 03

Problema 1.- Karel se encuentra enfrente de una pared de una avenida, deberá alcanzarla y colocarse del otro lado de esta.

Ejemplo:

Imagen Inicial:

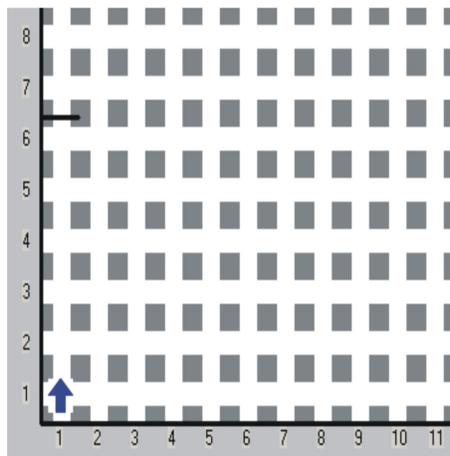
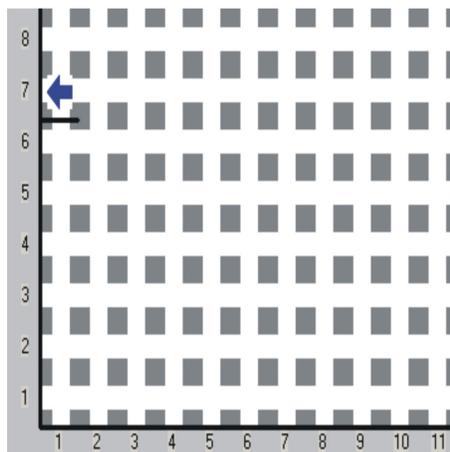


Imagen Final:



Problema 2.- Karel se encuentra en el interior de un cuadrilátero rodeado por paredes, Karel deberá colocarse en la esquina inferior derecha.

Ejemplo:

Imagen Inicial:

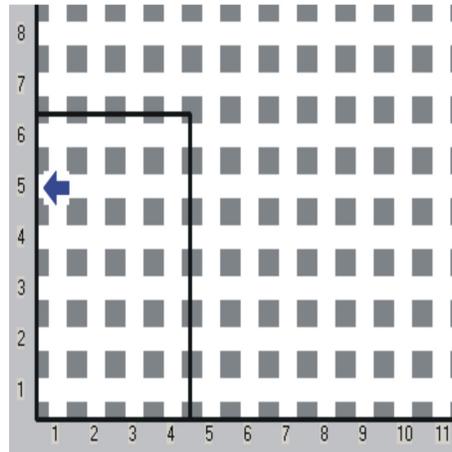
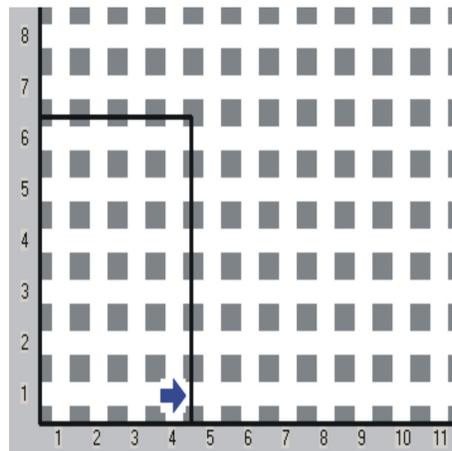


Imagen Final:



Problema 3.- Karel se encuentra en una calle que está rodeada inmediatamente por tres paredes, es decir, un lado está sin pared: el de enfrente, el de la izquierda, el de la derecha o el de atrás. Karel deberá “salir” por el lado donde no hay pared y avanzar una calle.

Ejemplo:

Imagen Inicial:

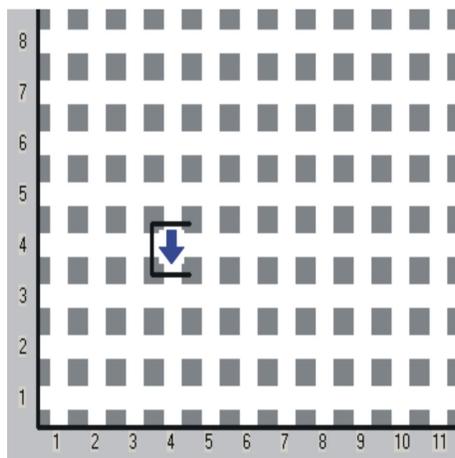
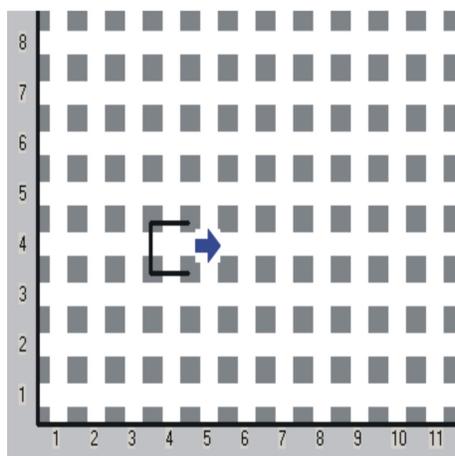


Imagen Final:



Problema 4.- Karel está enfrente de una escalera formada por paredes, deberá posicionarse en el último escalón, es decir, donde no encuentre más escalones que pisar, ahí deberá quedarse. Ejemplo:

Imagen Inicial:

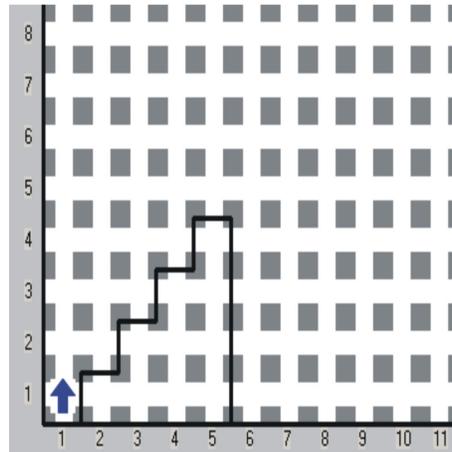


Imagen Final:

